MAGAZINE
KAPPA
20
FEBBRAIO 1994
LIRE 5.000
GUNDAM 0080
Compiler
Gun Smith Cats
Oh, mia Dea!
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 20 - FEBBRAIO 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico e Supervisione:
Andrea "Kappa" Baricordi
Massimiliano "Kappa" De Giovanni
Andrea "Kappa" Pietroni
Barbara "Kappa" Rossi
Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Nicola Roffo, Luca Scatasta
Simona Stanzani, il Kappa, Cinzia Zanasi

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

Gundam 0080 - Dopo il fallimento dell'operazione di sabotaggio del nuovo Gundam, Bernie è l'ultimo sopravvissuto del commando di Zion su Side 6. Il comandante in capo delle operazioni, non avendo più notizie, assume il comando della missione e scaglia la corazzata Granada verso la colonia federale. Al riesce, dopo un duro conflitto verbale, a convincere Bernie a salvare Side 6 nell'unico modo possibile: distruggendo il Gundam il comandante dall'armata di Zion bloccherebbe immediatamente l'attacco. Ma quel che Bernie non sa, è che l'armata di Zion è stata distrutta nello spazio dalle Forze Federali... E quel che non sa Al, è che alla guida del nuovo Gundam c'è la sua amica Christina MacKenzie!

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme. Belldandy si 'iscrive' poi magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti, tranne quella della affascinante Sayoko Mishima, che cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di 'Reginetta dell'Università'... Ma un bel giorno la sorella maggiore di Belldandy, Urd, decide di andare a far visita ai nostri amici, e allora iniziano i guai...

ATTENZIONE: questo mese le avventure di Belldandy continuano nel volume speciale **Oh, mia Dea!**, ovvero **Kappa 20 e 1/2**, attualmente in edicola!

Compiler- I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. I loro poteri derivano da una serie di dischetti magnetici che - se inseriti nel cranio - conferiscono alle due capacità oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Ma sulla Terra, Assembler si innamora di Toshi, senza contare che questi è già superfidanzato con la gelosissima (e incredibilmente ricca) Megumi Tendoji... E questo porta a un inevitabile scontro apocalittico a cui stiamo per assistere ora: riparatevi dietro qualcosa!

Note a Compiler: se siete cultori del genere, avrete sicuramente notato qualcosa di familiare nel fratello di Megumi e nel veicolo che questi pilota. Si tratta di una ennesima citazione di Kia Asamiya, ma questa volta al di fuori del panorama nipponico, benché il telefilm americano a cui appartengono sia un cult anche in Giappone. Si tratta di **Thunderbirds**, una serie televisiva fantascientifica a pupazzi animati creata negli anni Sessanta, e riproposta da poco anche sulla nostrana Italia 7.

Gun Smith Cats - Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie!

SUL PROSSIMO NUMERO:
Non disperino i Gundam-dipendenti, perché dal prossimo numero prenderà il via l'adattamento a fumetti del cinecolossal **Gundam F-91**, il tutto coadiuvato da un super-dossier per chiarire tutto sulla 'saga del secolo'!

KAPPA MAGAZINE
Numero venti
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero venti
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Lady
da Compiler vol. 2 - 1992
Belldandy in pericolo
"Belldandy Kiki Ippatsu"
da Aa! Megamisama vol. 3 - 1990
Gundam 0080 - La guerra in tasca
Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso
Muzzle & edge
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
COVER: Gundam 0080 © Sunrise/Sotsu Agency

DUE CUORI E UNA KAPPANNA

Vogliamo buttarla sul patetico-sentimentale? Ma sì, via, per una volta possiamo anche permettercelo e abbandonarci a effusioni editorial-affettuose. Questo numero di **Kappa**, in fondo, esce più o meno nel periodo di San Valentino, e ci sembra naturale ricordare i vecchi amori, che come si suol dire non muoiono mai. No, non temete, non intendiamo annoiarvi con i nostri trascorsi sentimentali, bensì con quelli animati che condividiamo con moltissimi di voi. In questi anni uno dei pochissimi personaggi che hanno saputo tenere testa alle produzioni animate occidentali, raggiungendo sempre strabilianti indici di ascolto, è senza alcun dubbio **Lupin III**. Il celebre ladro gentiluomo ideato da Monkey Punch non si è solo guadagnato le simpatie degli appassionati, ma ha raggiunto (cosa ben più importante) un pubblico difficilmente classificabile. **Lupin III** è l'eroe (o meglio l'anti-eroe) che tutti conoscono, che rappresenta idealmente il cartone animato giapponese in Italia, che ha saputo parlare a più di una generazione e che ancora oggi continua a farlo. Se *Mazinga* appartiene ormai essenzialmente all'immaginario di noi ultraventenni e le *Ninja Turtles* sono gli idoli dei giovanissimi, la serie di **Lupin III** sembra viaggiare attraverso le pieghe del tempo. Il ruolo di 'classico' le sta stretto, perché in fondo non è mai invecchiata né passata di moda, ma vanta comunque il privilegio di aver fatto scuola, costituendo un originalissimo modello da seguire sia nella sua vita a fumetti che nella reincarnazione animata. Ma perché dedicare questo nostro editoriale proprio a **Lupin III**? I più attenti avranno visto le pubblicità seminate sui nostri vari albi, alcuni avranno anche già letto il nuovo *Mondo Star Comics* (rubrica che da questo mese è ospite fissa su **Kappa**), ma per altri sarà sicuramente una grandissima sorpresa: a marzo il mitico **Lupin III** entrerà ufficialmente a far parte della nostra sempre più agguerrita scuderia! Non ve l'aspettavate, vero? In un certo senso è stata una sorpresa anche per noi! Era da molto tempo che cercavamo di contattare Monkey Punch, e dopo infiniti tentativi siamo riusciti a farlo, scoprendo in lui un incredibile e instancabile professionista. Ma le cose sono andate ben oltre la curiosa intervista che arricchisce questo nuovo numero di *Anime*, e in meno di un mese (tutto si è deciso e programmato a cavallo tra Natale e l'Epifania) sono nati altri grandi progetti. Inutile dire che la voglia dell'autore di vedere la nostra bella Italia non ha tardato a trovare risposta in un invito formale. Monkey Punch interverrà infatti alla prossima edizione di Lucca (si dovrebbe tenere il 18, 19 e 20 marzo, ma per maggiori informazioni è bene che telefoniate allo 0543/48522) per presentare il primo dei nostri speciali dedicati a **Lupin III**! L'edizione primaverile del celebre Salone del Fumetto sarà quest'anno caratterizzata dal giallo (che per una volta non indica solo il manga, ma anche un genere narrativo ricco di suspense e azione) e **Lupin III** sarà ancora una volta la star della situazione. Il suo arrivo è ormai certo e l'obiettivo già annunciato: sotto gli occhi della sorveglianza (e dei soliti curiosi), il nostro eroe riuscirà a svaligiare Villa Bottini! Questa incredibile operazione avverrà (come è facile immaginare) proprio su **Kappa**, tra appena un paio di mesi: una storia tutta italiana (scritta da quattro gaùrri che dovreste ben conoscere) per un autore-mito del panorama giapponese. Smentendo quanto detto nell'intervista (meglio così, non credete?) Monkey Punch ha deciso di tornare ai pennelli per dare vita a una nuova avventura di **Lupin III**! E così, senza i soliti preavvisi, ci troviamo ad annunciarvi il più importante avvenimento fumettistico del 1994, un anno che riserverà moltissime sorprese a tutti i lettori Star Comics. Il tempo è ancora una volta terminato: dell'imminente **Techno** parleremo un'altra volta, per ora sappiate solo che il protagonista si chiama Sho Fukamachi, indossa una potentissima bio-armatura e ha a che fare con guerrieri Zoanoidi... Fate un po' voi!

Kappa boys

«Siamo circondati dal nemico. Siamo tre uomini e una donna. Mandateci dei rinforzi. O per lo meno mandateci altre due donne.»

Groucho Marx
in La guerra lampo dei fratelli Marx

CONCORSO PER GIOVANI AUTORI DI FUMETTI

BANDO DI CONCORSO

KAPPA MAGAZINE (Star Comics) in collaborazione con la redazione di **AFTERNOON** (Kodansha) organizza il primo **Concorso per Giovani Autori di Fumetti**, abbinato a **Shikisho** (Premio delle Quattro Stagioni). E' un'occasione incredibile per tutti coloro che non hanno mai pubblicato i loro fumetti (fatta eccezione per chi ne ha pubblicati solo su fanzine)! Il premio? Non ci crederete, ma è vero: potrete concorrere assieme a ragazzi di altri paesi (in particolare con giapponesi) per la pubblicazione di un vostro fumetto sulle pagine della rivista "Afternoon" (fianco a fianco con **Oh, mia Dea!**, **Gun Smith Cats** e **Compiler**)! Ma non è ancora tutto! In palio ci sono anche grosse somme di denaro per i primi 23 classificati! Un premio di ben 800.000 yen al primo classificato; un premio di 500.000 yen a ognuno dei due concorrenti che si aggiudicheranno il secondo posto in classifica; un premio di 250.000 yen a ognuno dei quattro che si classificheranno terzi; infine, un premio di 100.000 yen a ognuno dei sedici concorrenti che conquisteranno il quarto posto in graduatoria! Forza! Cosa state aspettando? Impugnate matite e pennelli e mettetevi al lavoro! In bocca al Kappa!

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1) Il concorso è riservato unicamente a coloro che hanno già compiuto il sedicesimo anno d'età.
2) Possono partecipare al concorso solo autori che non hanno mai pubblicato alcun lavoro o che hanno pubblicato solo su fanzine.
3) Il fumetto non deve contenere personaggi di fumetti già noti e/o creati da altri autori.
4) Lo stile di disegno e le tecniche grafiche di realizzazione sono a scelta dell'autore. Un consiglio: non accanitevi a disegnare in 'stile manga'! Se poi volete farlo, nessuno ve lo impedisce: l'importante è la qualità.
5) L'opera può essere realizzata indistintamente in bianco e nero o a colori.
6) Il fumetto deve contenere un racconto completo e autoconclusivo; in alternativa è accettabile anche un'opera 'a strisce'.
7) Il genere di racconto è lasciato alla scelta dell'autore.
8) Il formato della tavola dovrà essere in formato cm 16x27
9) L'opera dovrà contare da un minimo di 2 a un massimo di 16 pagine.
10) La prima pagina dell'opera dovrà essere una sorta di 'copertina' che contenga il titolo della storia e il nome dell'autore.
11) Il lavoro dovrà pervenire alla nostra redazione accompagnato dal presente bando di concorso, compilato in stampatello a chiare lettere. E' possibile fotocopiare il bando di concorso, nel caso non si voglia ritagliare questa pagina. Non si accettano moduli che non siano esattamente questo.
12) Nel caso gli autori dell'opera fossero più di uno (per es.: un disegnatore e un soggettista), dovranno essere allegati all'opera tanti bandi di concorso quante sono le persone che hanno partecipato alla sua realizzazione.
13) I lavori non saranno restituiti. Se non volete rischiare di non rivedere più le vostre opere, vi consigliamo di inviare delle fotocopie: l'importante è che siano riprodotte al meglio. E' necessario che la riproduzione di opere a colori avvenga a colori.
14) Le opere dovranno pervenire alla nostra redazione entro il 1° settembre 1994. Farà fede il timbro postale.
15) E' obbligatorio firmare la scheda.
16) La firma implica l'accettazione delle regole del concorso.
17) Le opere che non avranno i requisiti richiesti nei precedenti punti non saranno prese in considerazione.

nome/cognome ....

via ....

città .... *provincia* ....

telefono (............) .... *età* ....

partecipo al concorso in qualità di (per es.: autore completo, disegnatore, sceneggiatore, altro...):

....

titolo dell'opera ....

tecniche usate ....

per presa visione del regolamento ....
(firma)

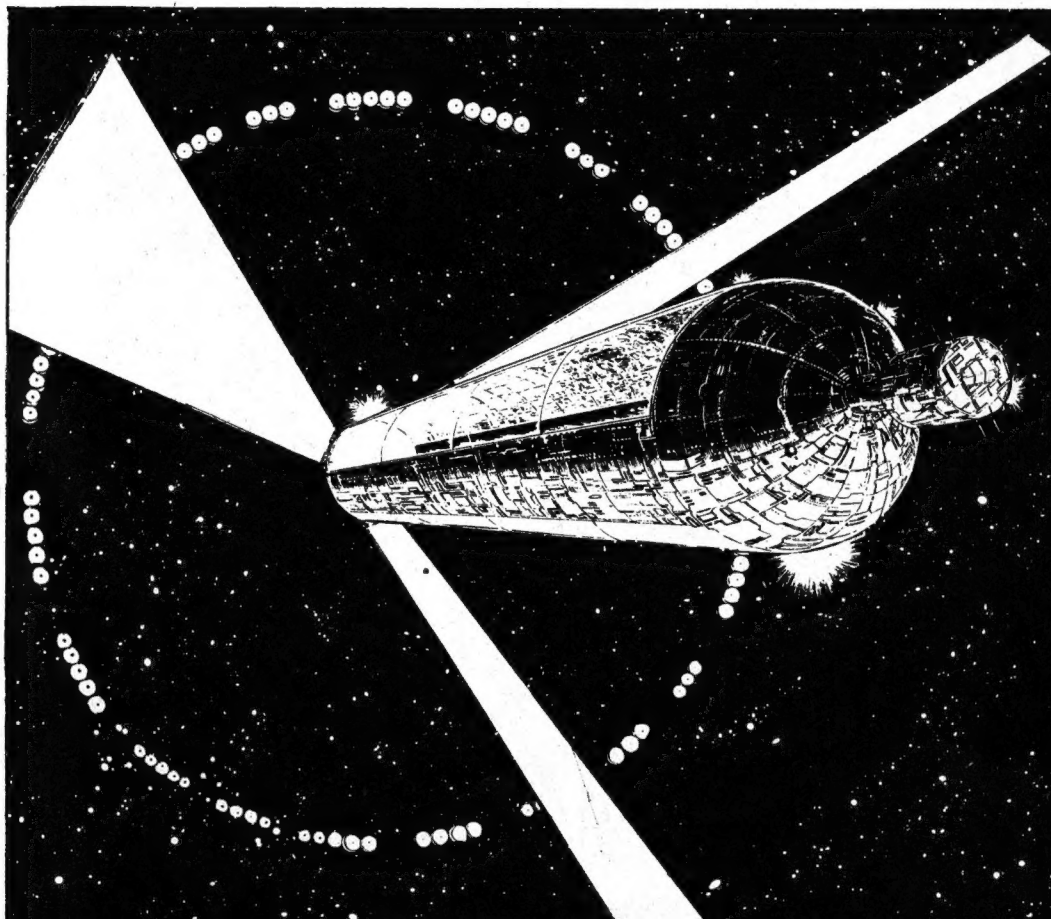
- CONCORSO E PREMI -

Le opere inviate parteciperanno all'edizione invernale '94-'95 del **Premio delle Quattro Stagioni (Shikisho)** indetto dalla rivista "Afternoon" della casa editrice Kodansha, ed entreranno in concorrenza con quelle di giovani autori di altri paesi. La prima selezione sarà effettuata dalla redazione di **Kappa Magazine**. La selezione finale sarà effettuata dai responsabili di **Shikisho**.
Il premio è espresso in yen.

1° premio - (1 concorrente) 800.000 ¥
2° premio - (2 concorrenti) 500.000 ¥
3° premio - (4 concorrenti) 250.000 ¥
4° premio - (16 concorrenti) 100.000 ¥

INVIATE LE VOSTRE OPERE A
- KAPPA MAGAZINE -
Concorso per Giovani Autori di Fumetti
STAR COMICS
Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco, Perugia

GUNDAM 0080

LA GUERRA IN TASCA -PARTE QUARTA-

VIGILIA DI NATALE

...ASCOLTAMI SIGNORE... ESAUDISCI IL MIO DESIDERIO...

GIURO CHE NON FARÒ MAI PIÙ I DISPETTI A NESSUNO E MI COMPORTERÒ BENE...

PLINK

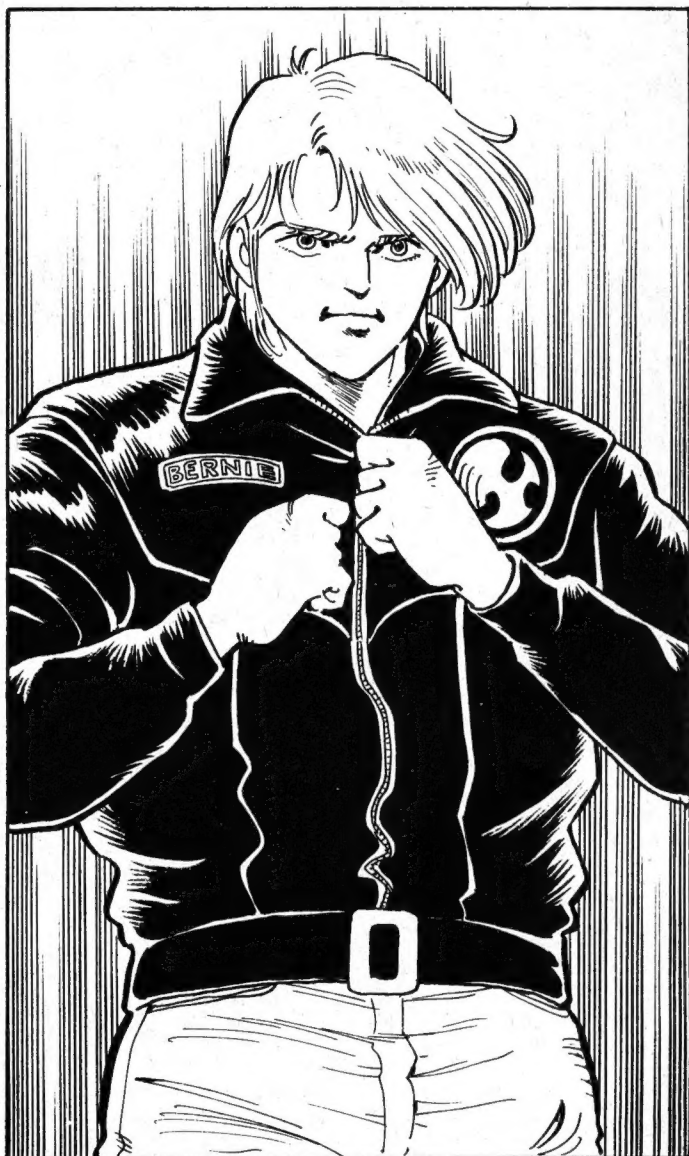
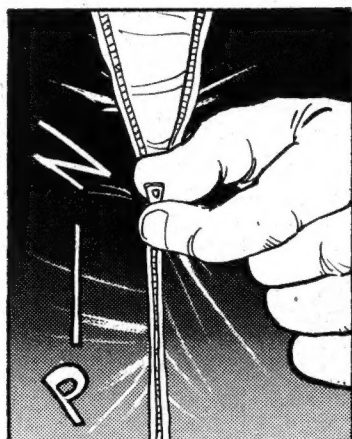
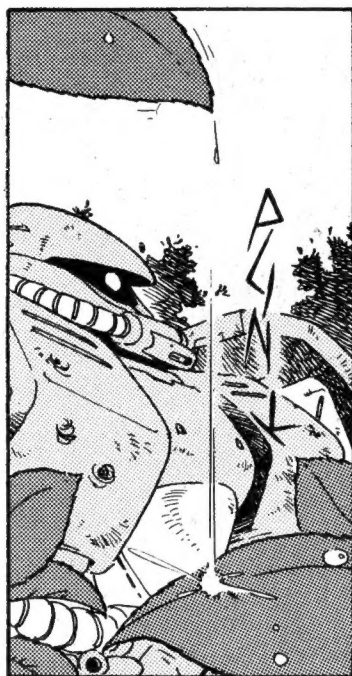
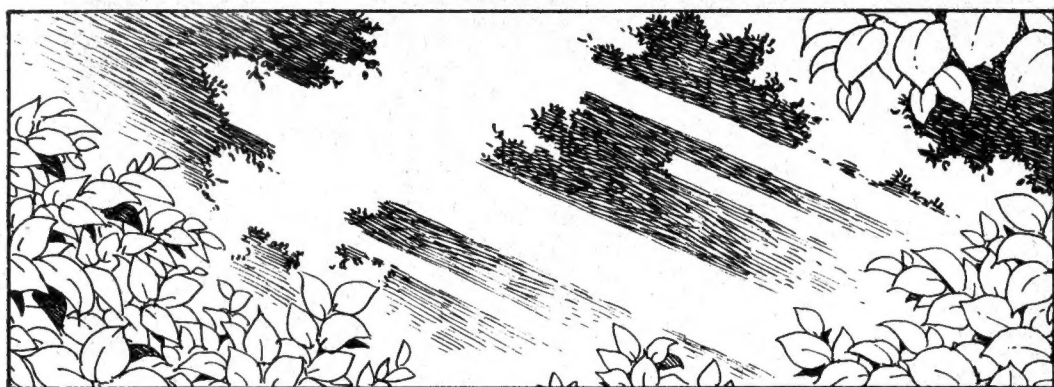
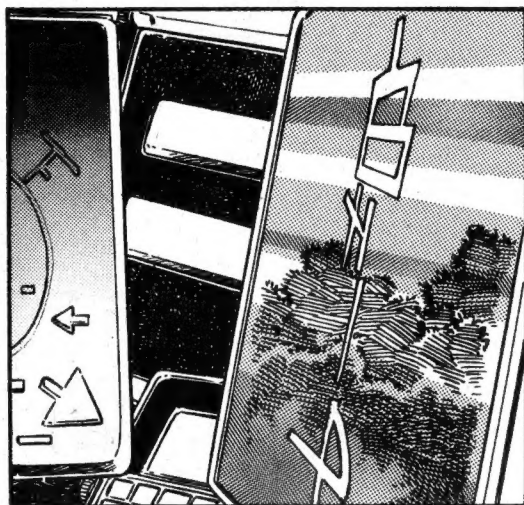
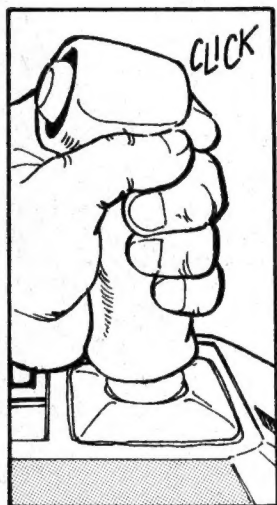
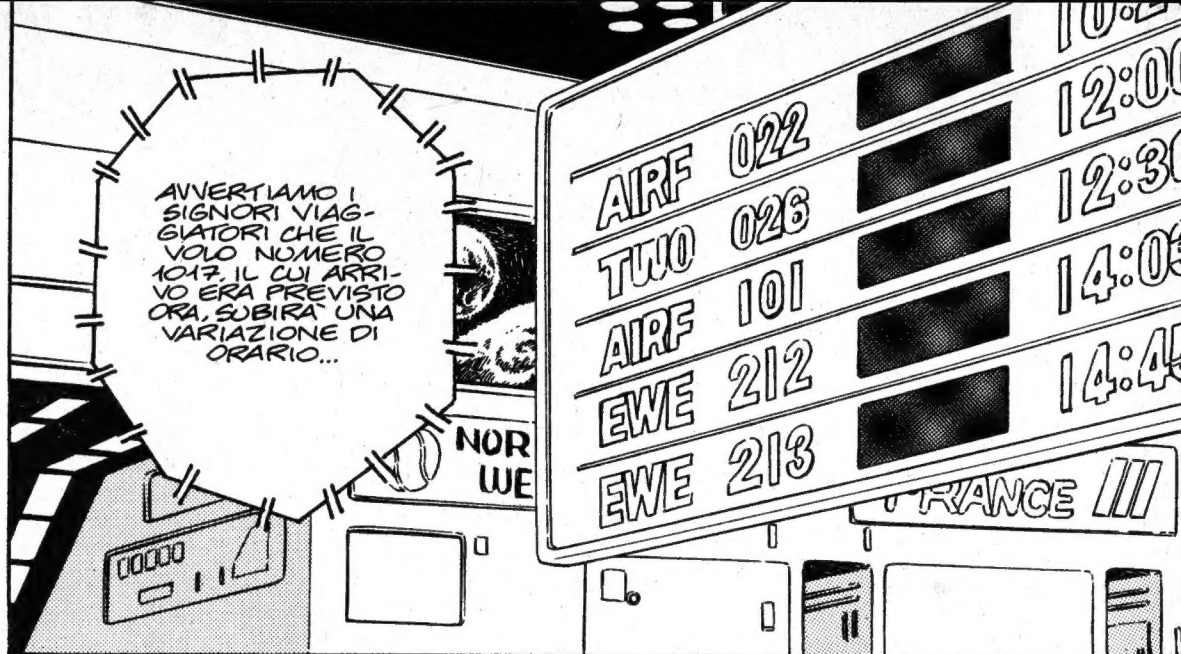
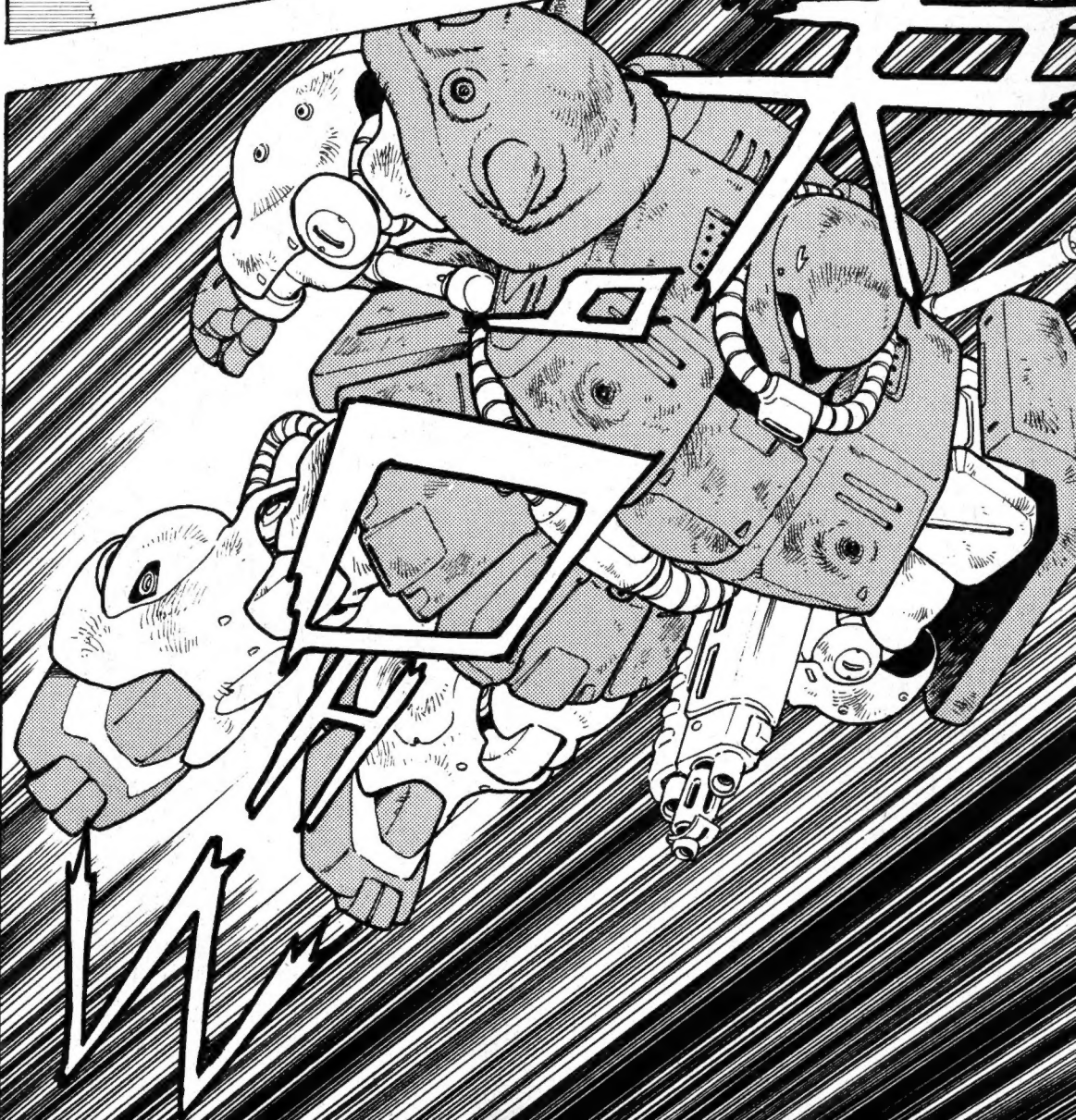
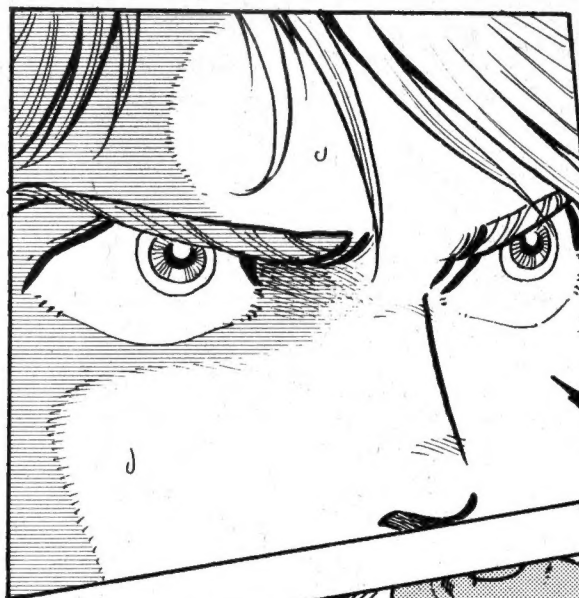
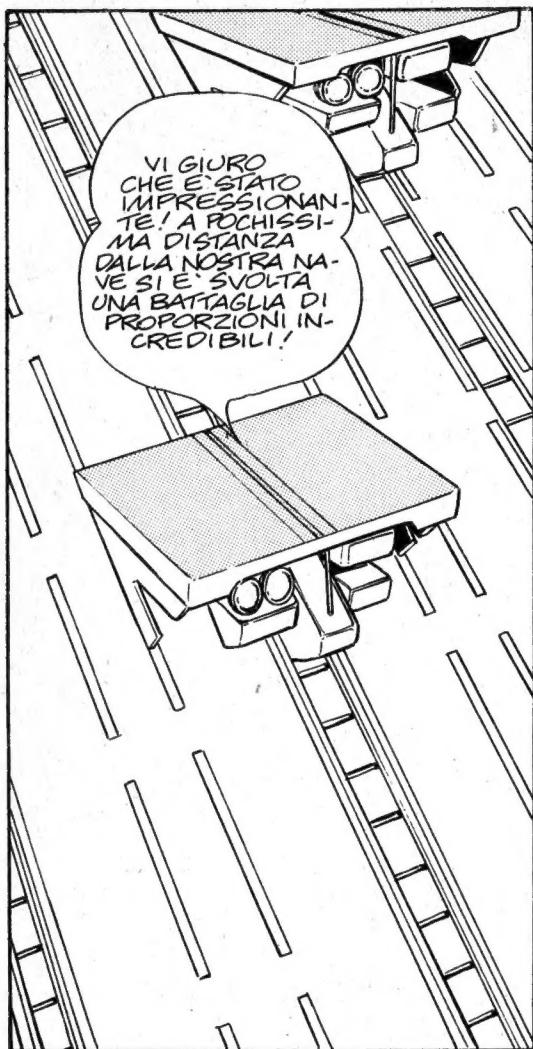
ZIP

AVVERTIAMO I SIGNORI VIAGGIATORI CHE IL VOLO NUMERO 1017, IL CUI ARRIVO ERA PREVISTO ORA, SUBIRÀ UNA VARIAZIONE DI ORARIO...
AIRF 022
TWO 026
AIRF 101
EWE 212
EWE 213

OH DIO...SEMBRA CHE LA NAVE DI TUO PADRE SIA IN RITARDO... SPERIAMO CHE NON SIA SUCCESSO NIENTE...
DOVREMO PORTARE ANCORA UN PO' DI PAZIENZA!

FRA POCO BERNIE DARÀ IL VIA ALL'ATTACCO... È QUASI L'ORA...

CLICK

BIP

* E' AVVENUTO NEL NUMERO SCORSO_KB

DEVO EVITARE CHE BERNIE PARTA ALL'ATTACCO!

AL! DOVE STAI CORRENDO?!

TAP

BERNIE!

NON VOGLIO CHE BERNIE SI... ODDIO! NO! NO!!

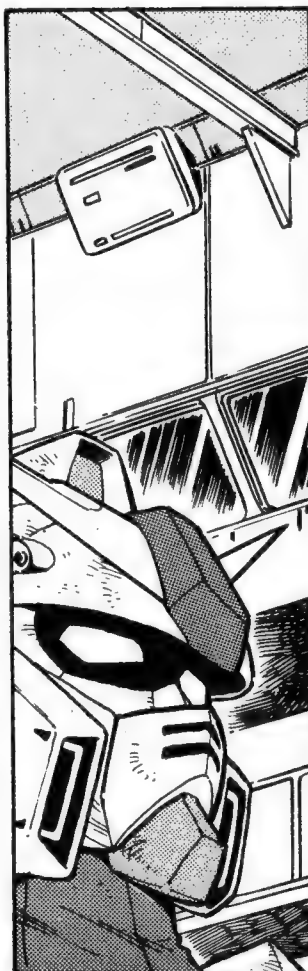
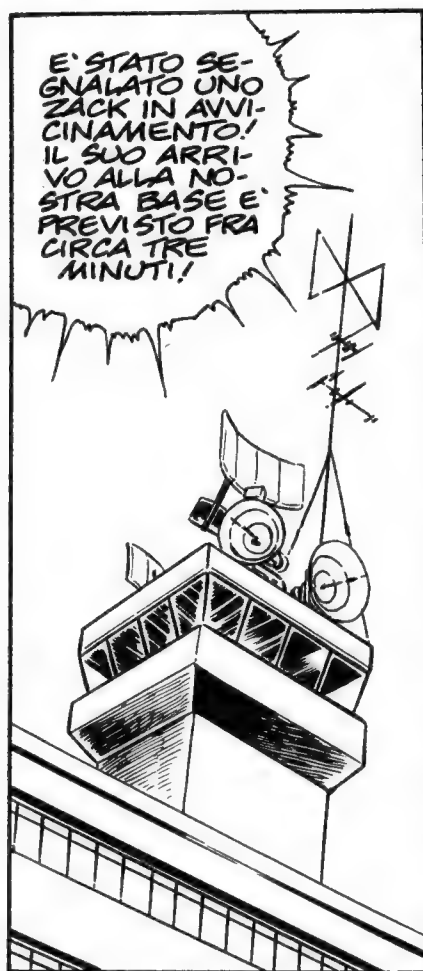
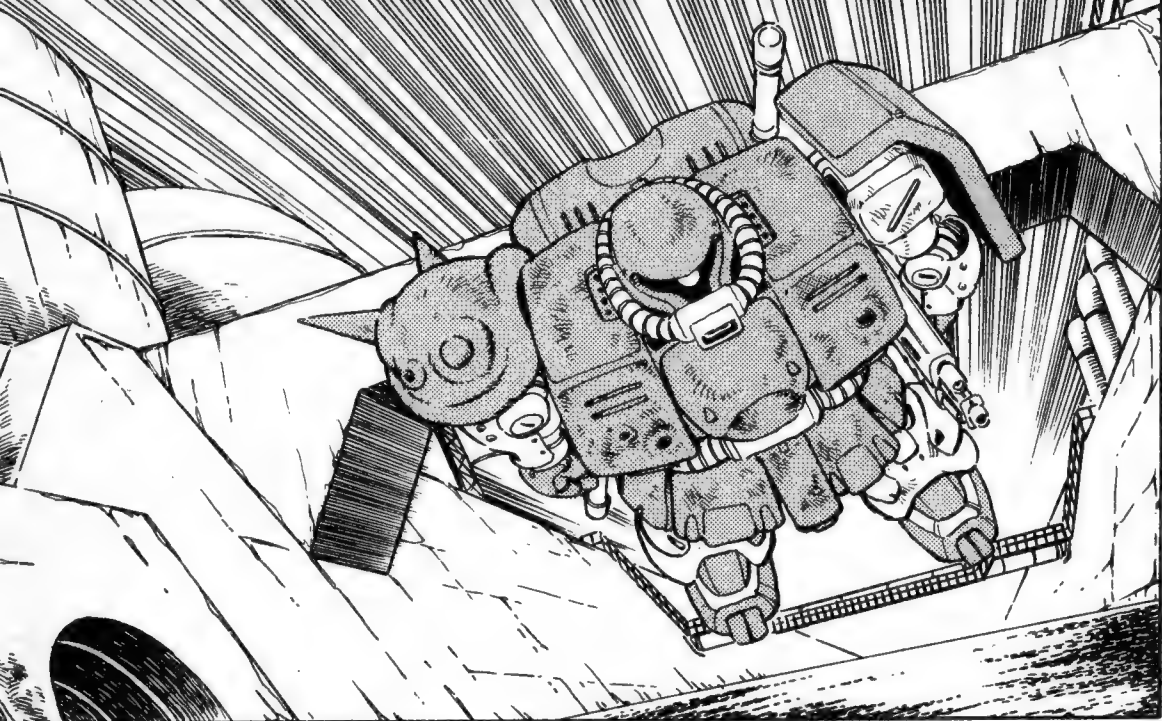
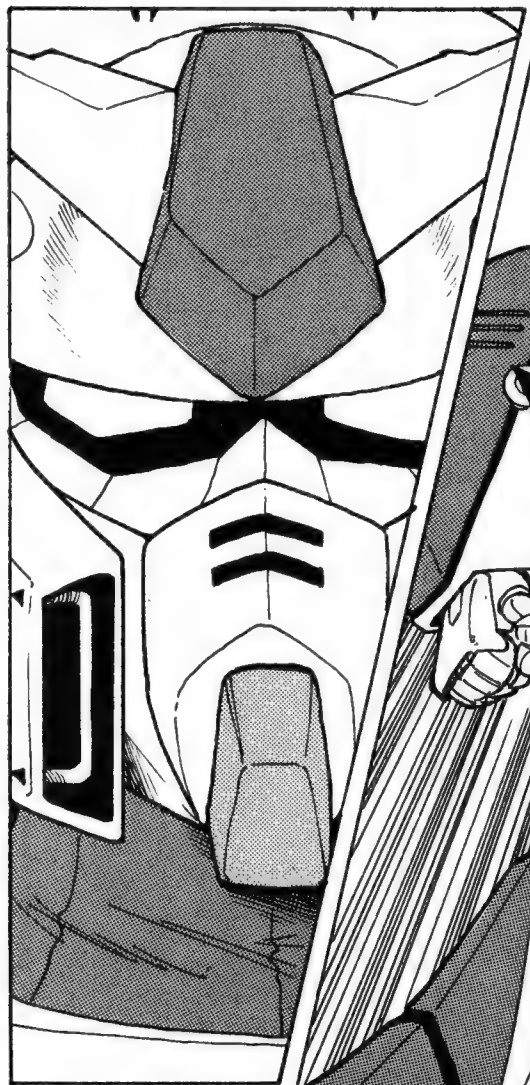
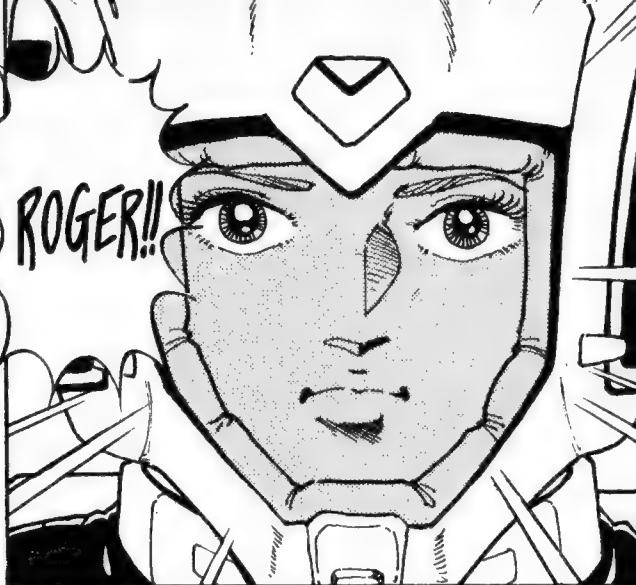
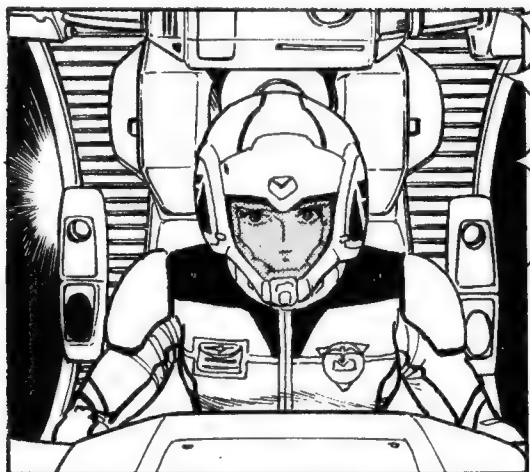
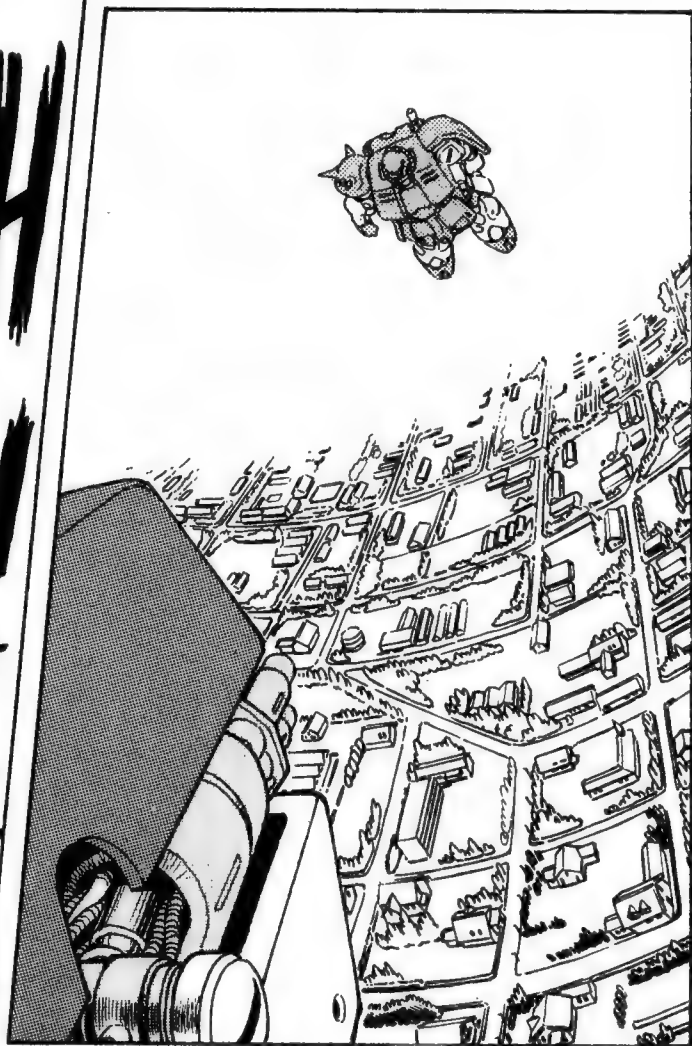
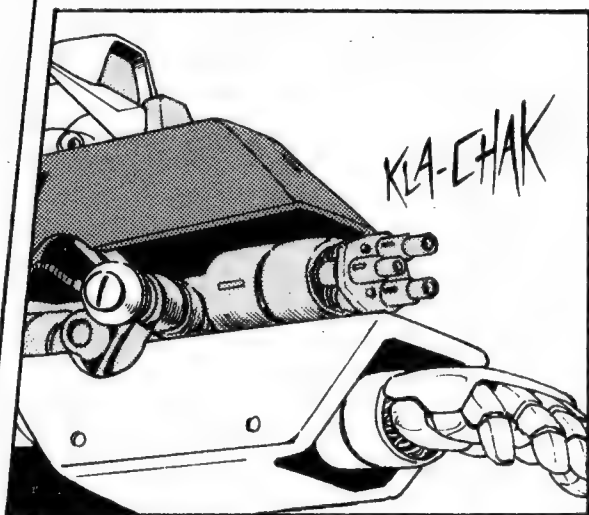
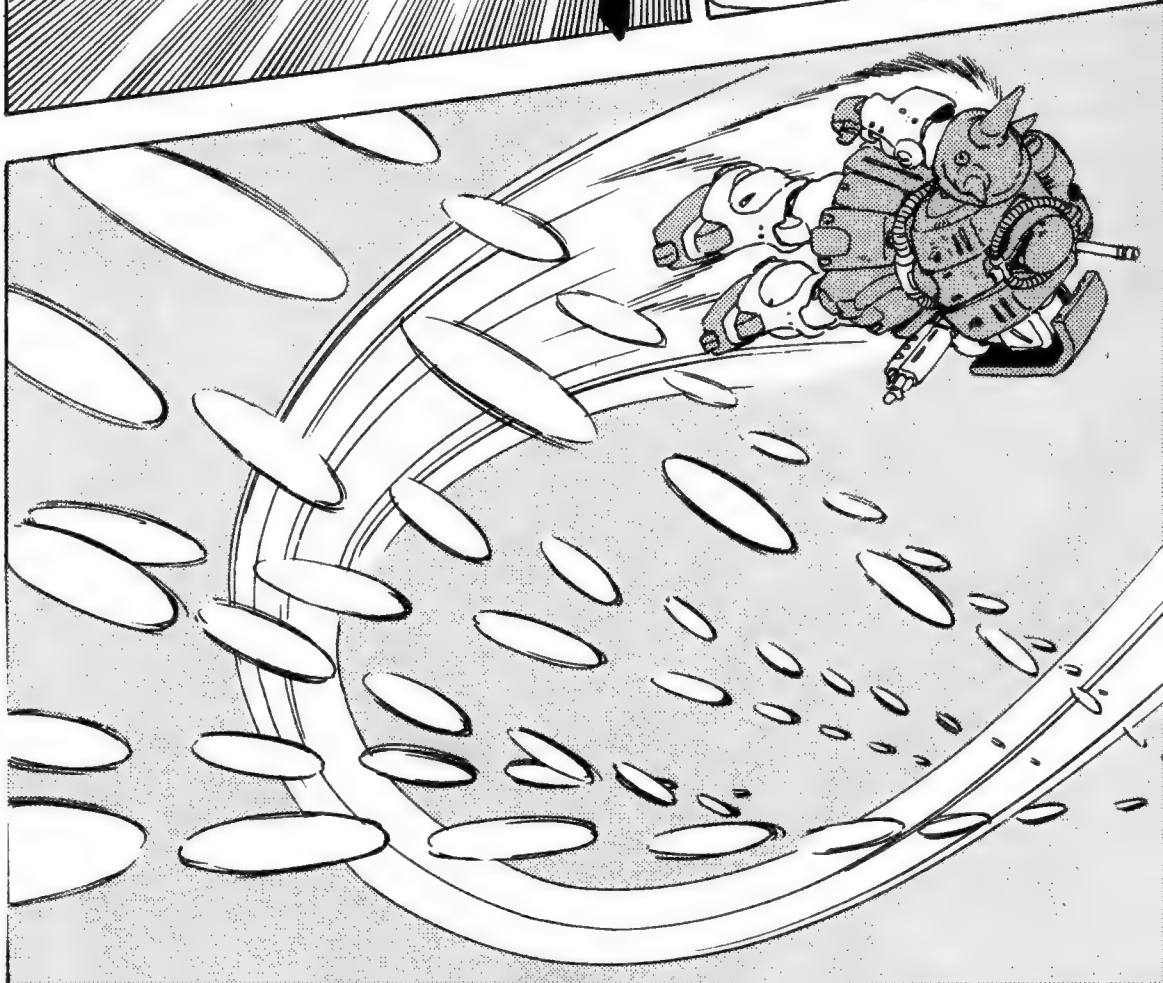
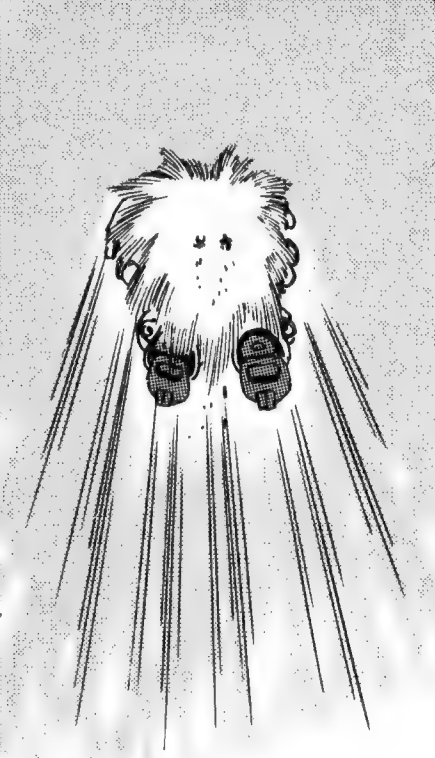
E' STATO SEGNALATO UNO ZACK IN AVVICINAMENTO! IL SUO ARRIVO ALLA NOSTRA BASE E' PREVISTO FRA CIRCA TRE MINUTI!

TENENTE MACKENZIE! SI TENGA PRONTA A PARTIRE IMMEDIATAMENTE!!

ROGER!!

KLA-CHAK
SHHUFFFF

ガガガガガ
PAPAPAPA

BRAVO, COSÌ! SEGUI-MI!!
WHOOSH

SI STANNO DIRIGENDO ENTRAMBI VERSO IL PENDIO DELLA MONTAGNA!
TENENTE MACKENZIE, TORNI INDIETRO! A BORDO DEL G-III È PIÙ VANTAGGIOSO COMBATTERE NELLE ZONE PIANEGGIANTI! NON RISCHI INUTILMENTE! QUEL MOBILE-SUIT È IMPORTANTE! **È UN PROTOTIPO!**

IL BOSCO SUL PENDIO È DISABITATO! COMBATTERÒ LÀ, COSÌ NON SARÀ COINVOLTO NESSUN CIVILE!

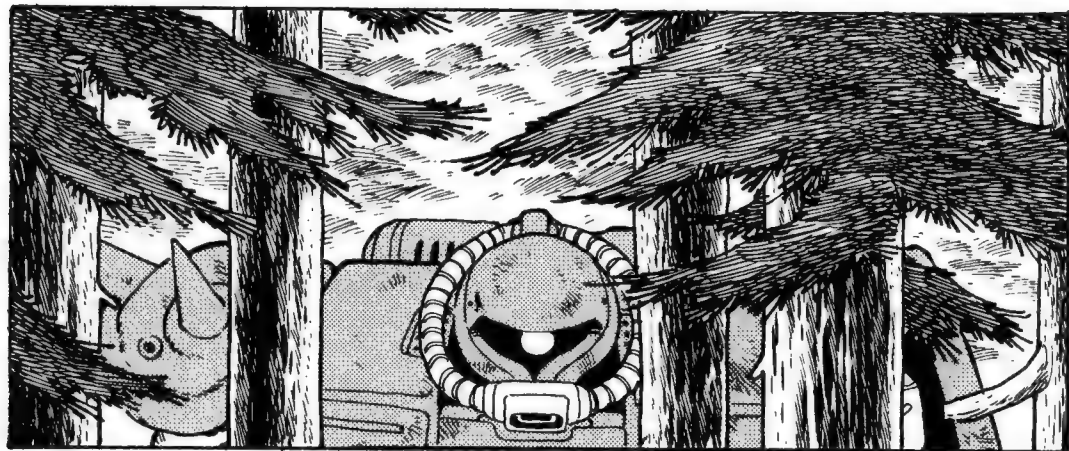
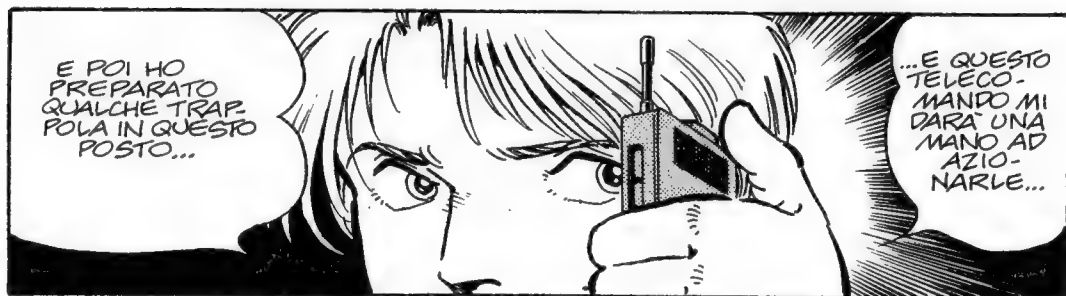
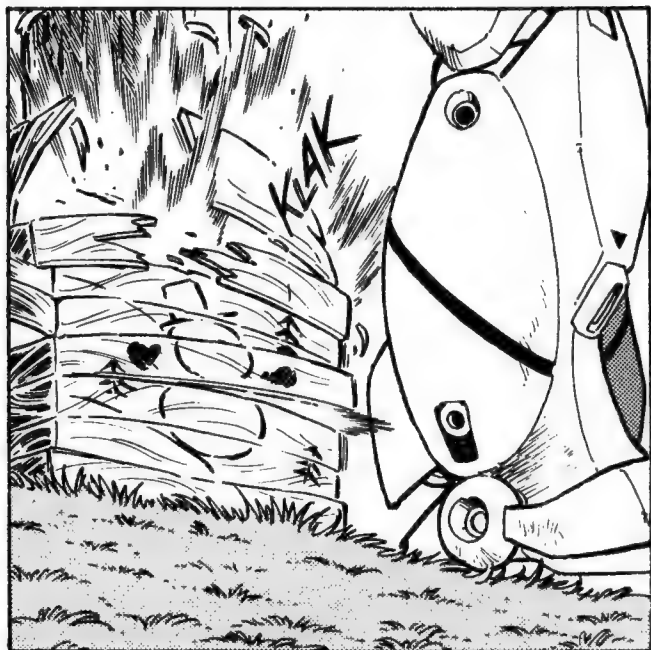
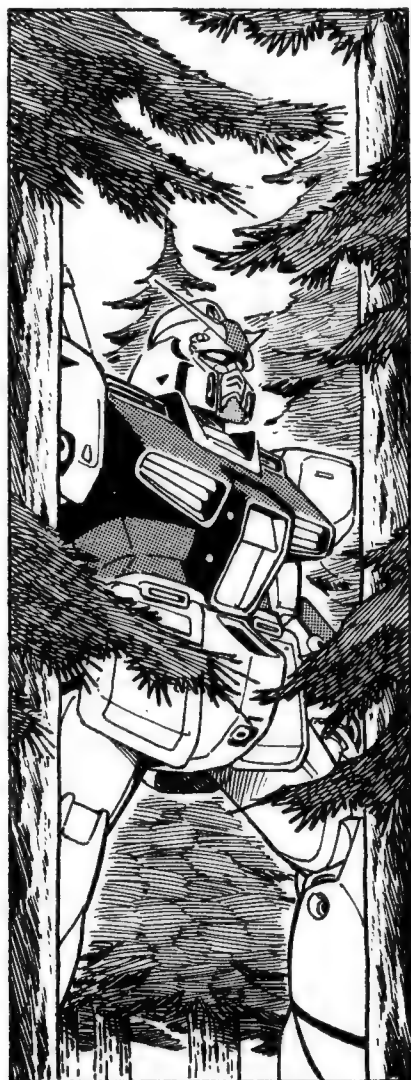
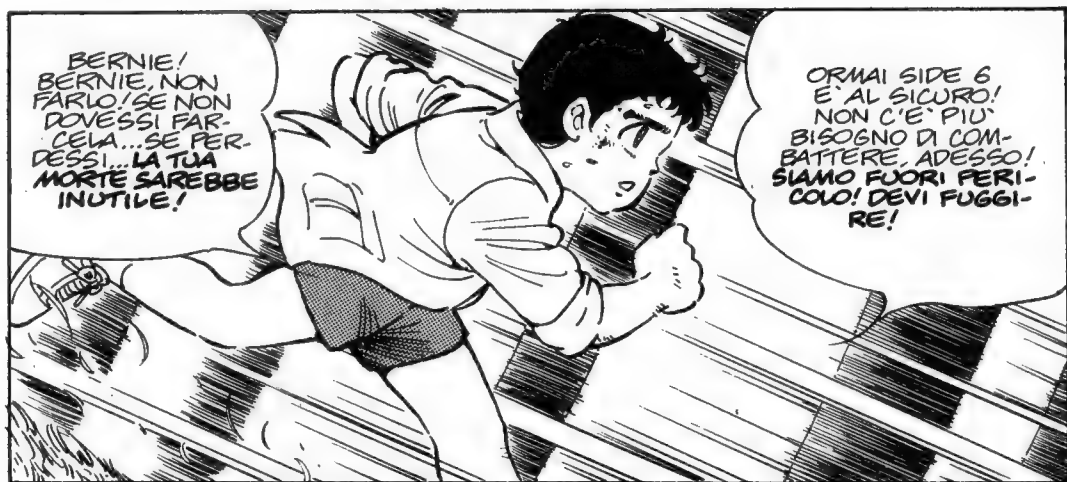
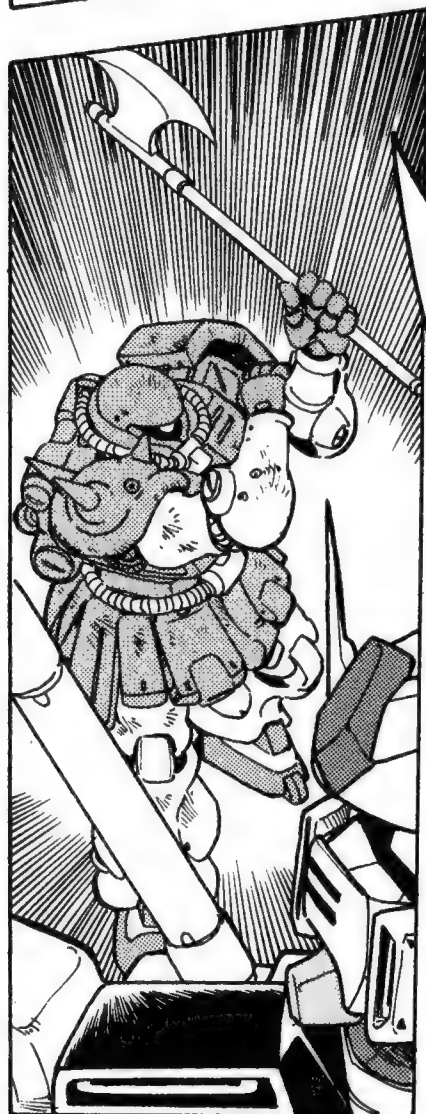
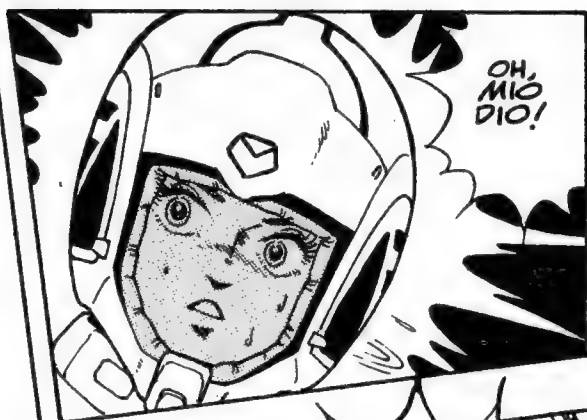
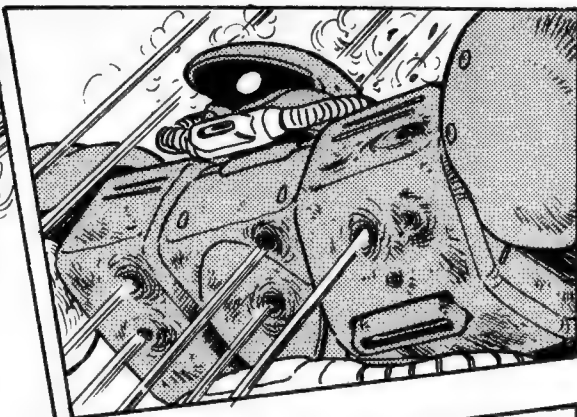
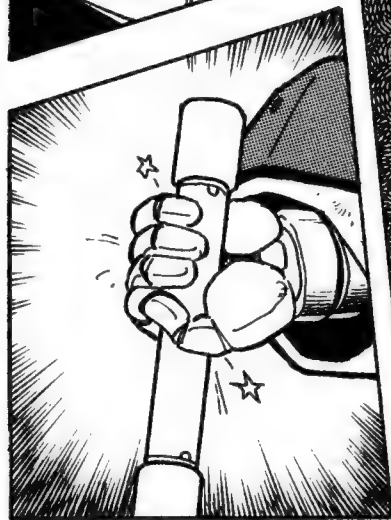
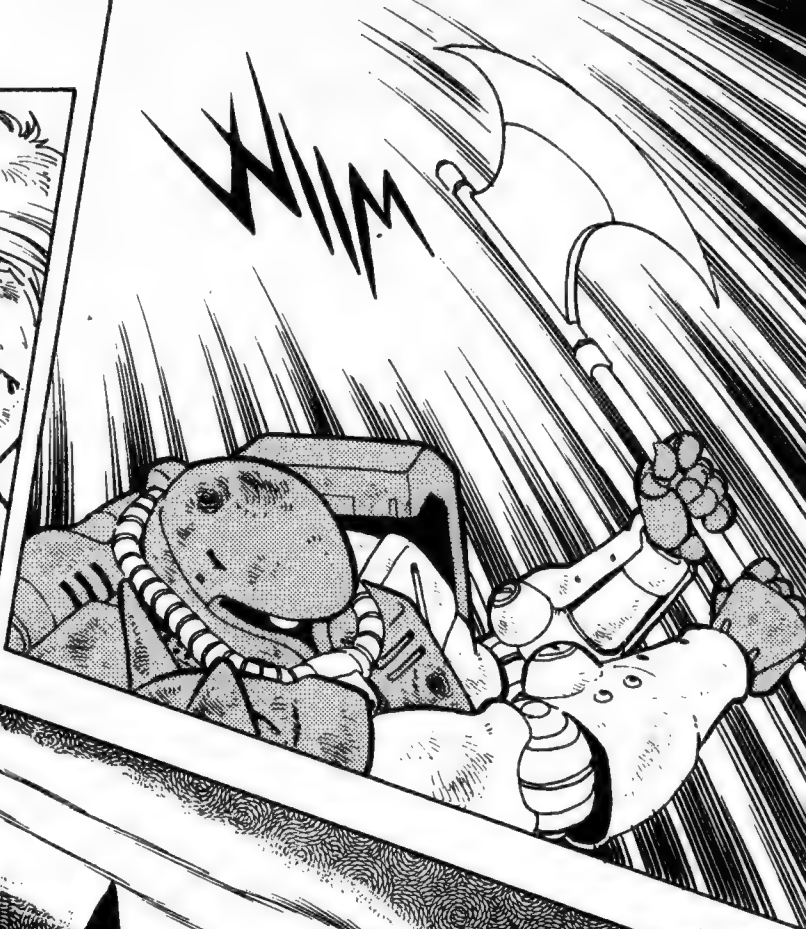
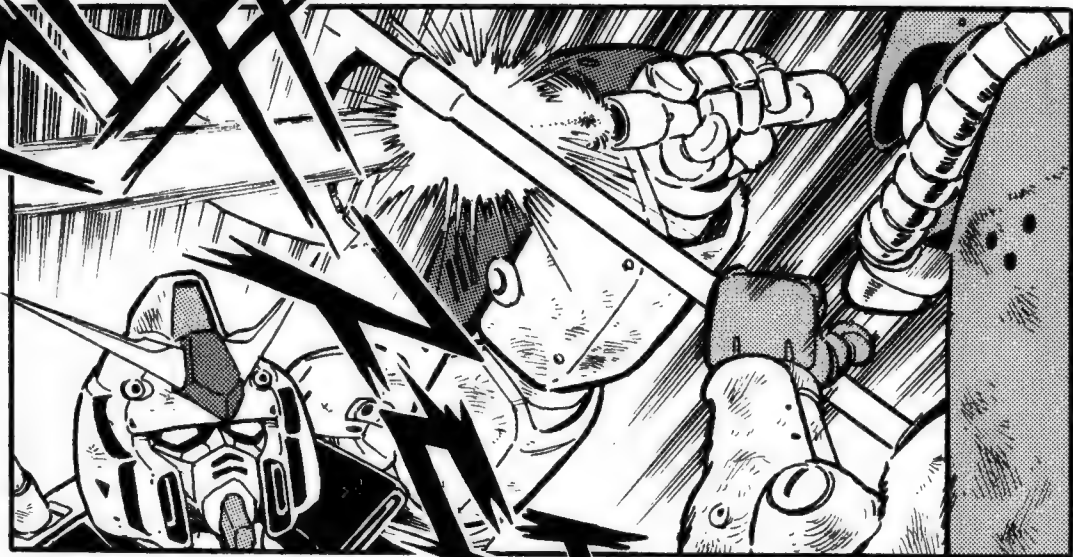
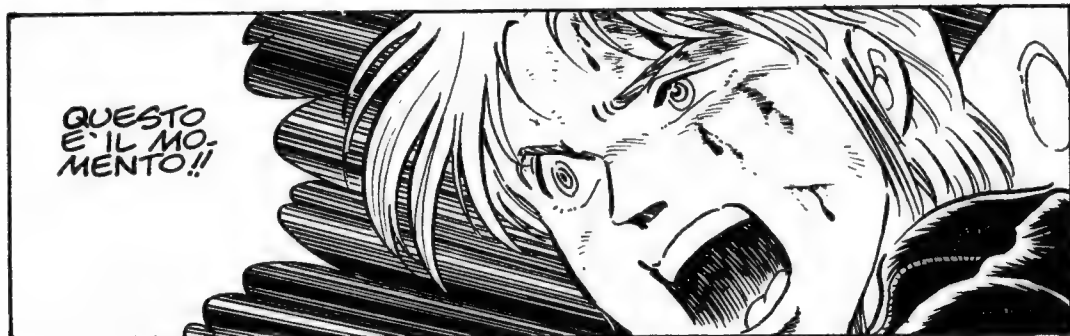
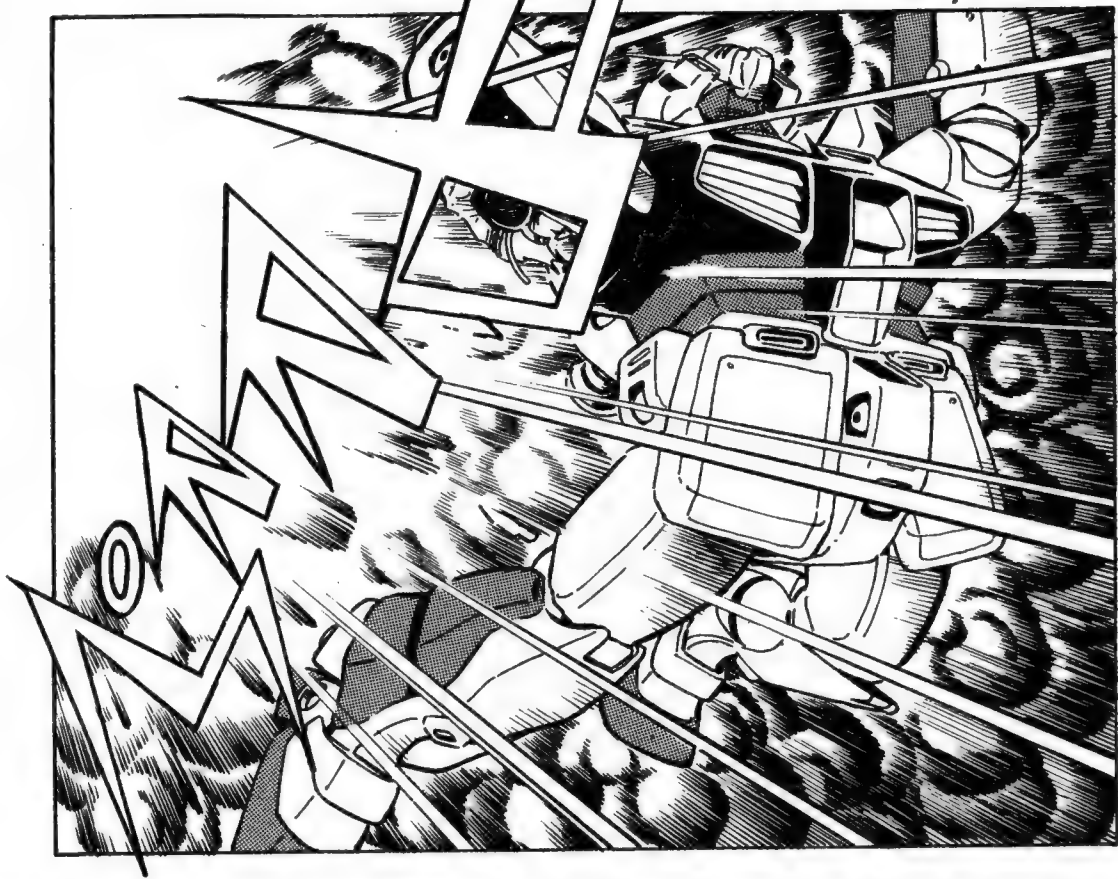
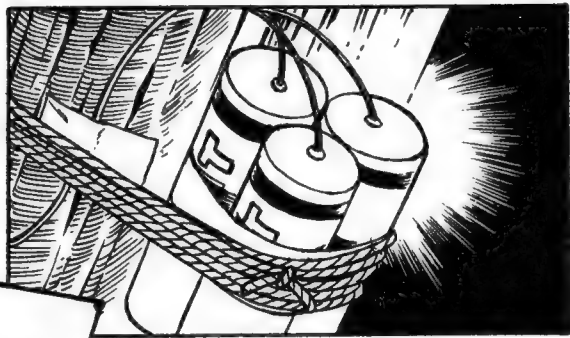
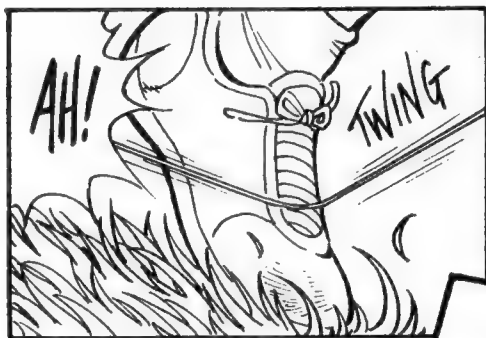
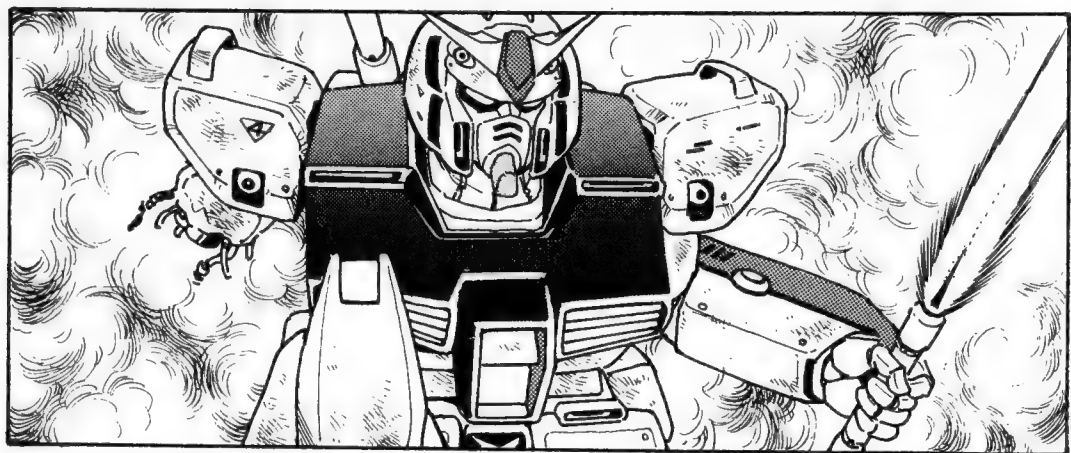
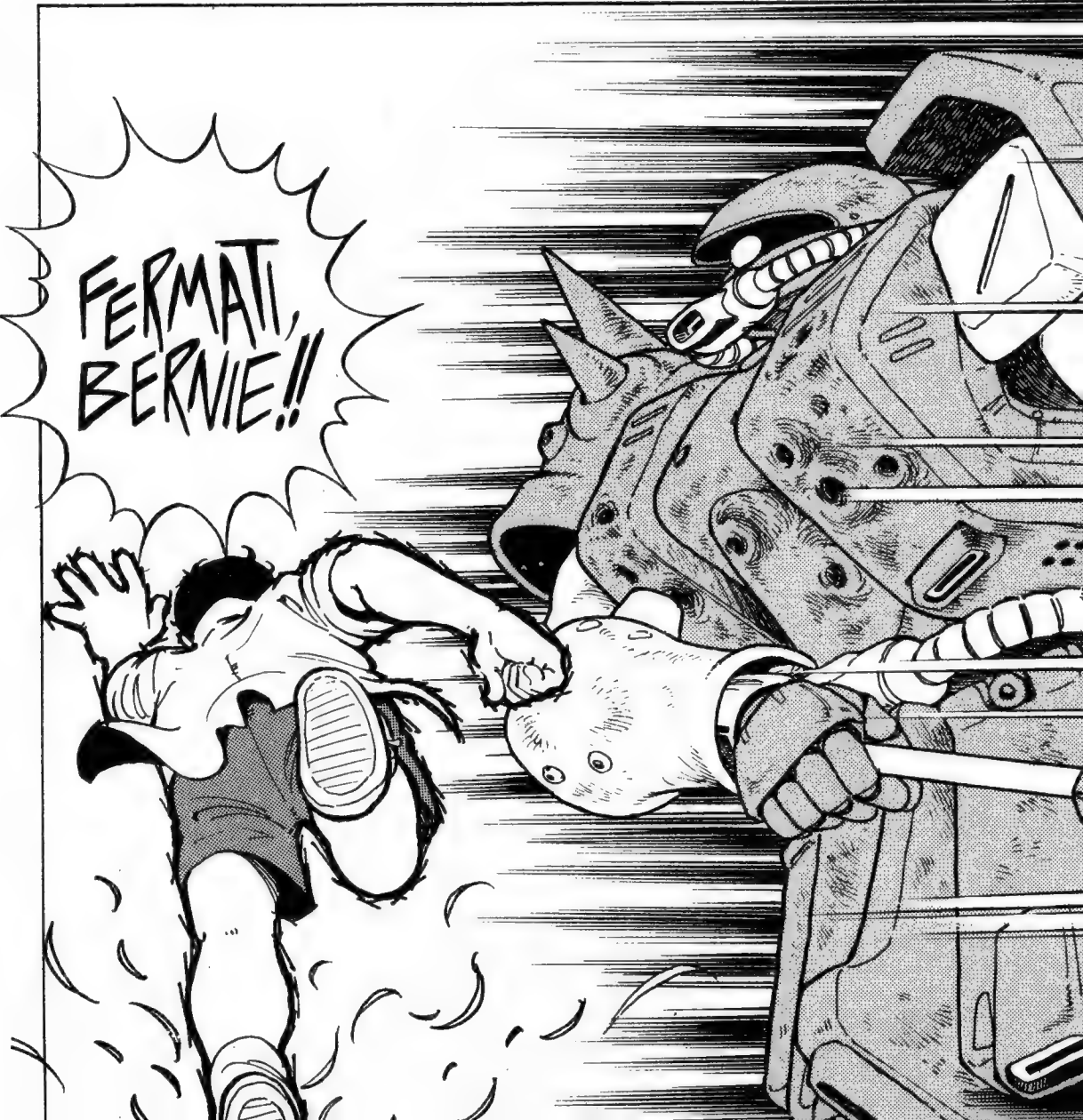
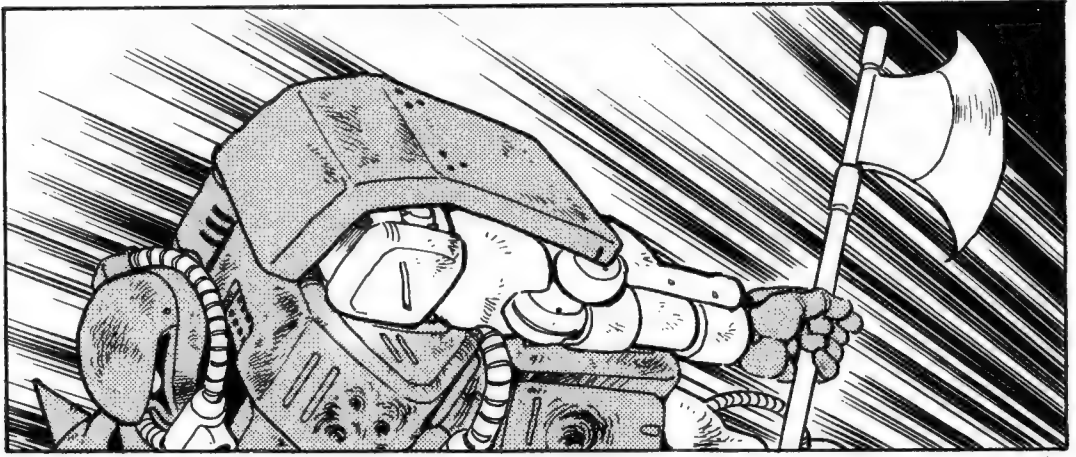
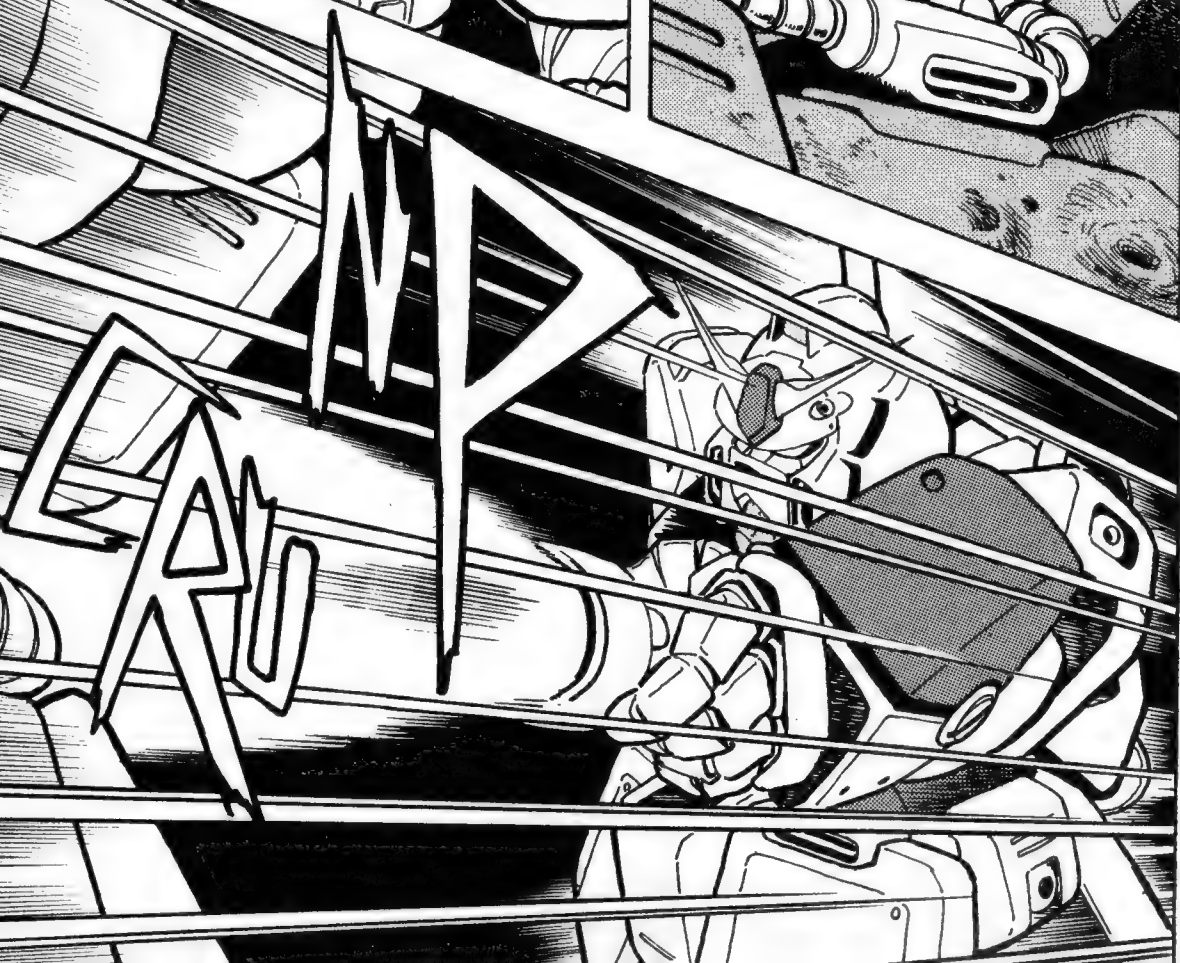
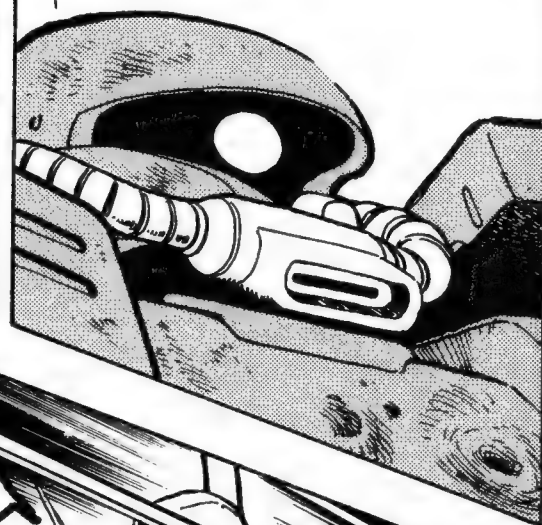
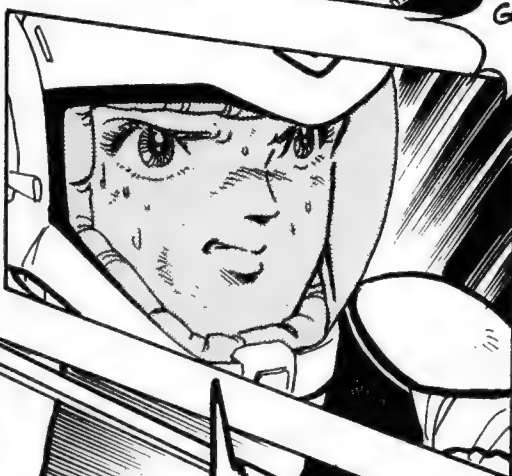
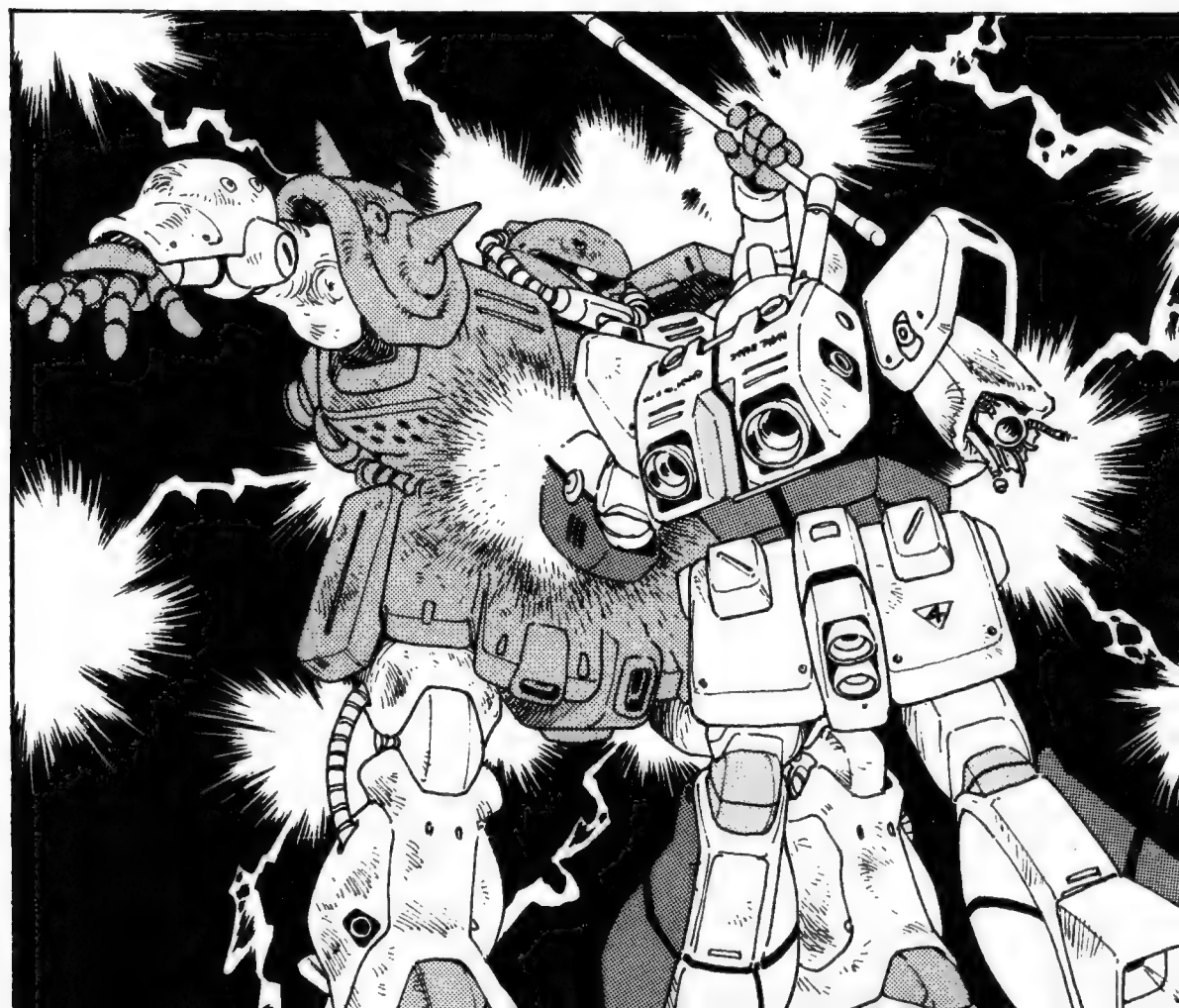
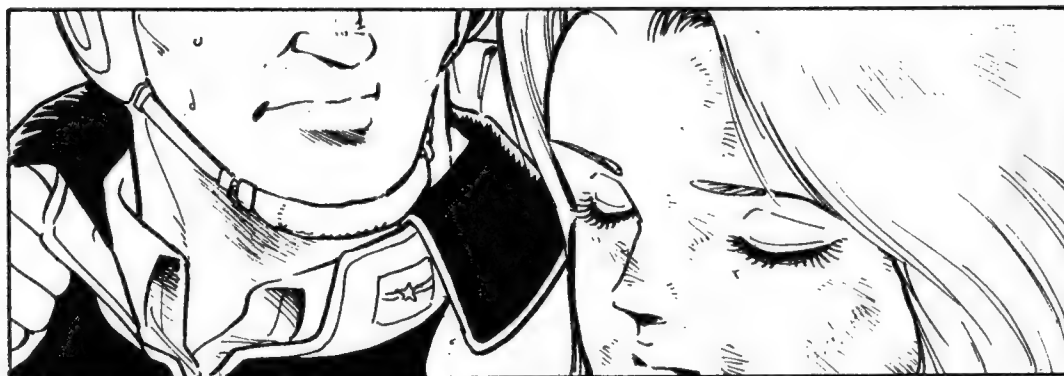
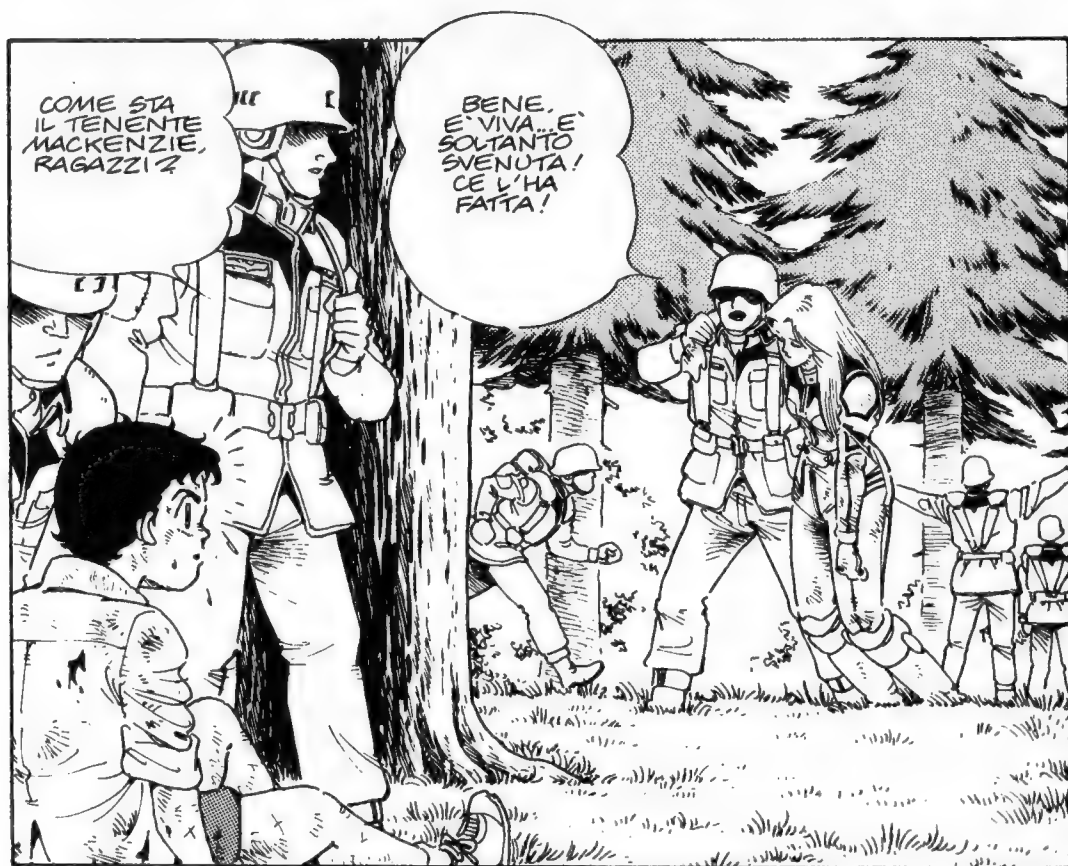
AVANTI G-III! TIENIMI DIETRO, SE CI RIESCI! VOGLIO VEDERE SE FRA GLI ALBERI LA TUA CAPACITÀ DI MOVIMENTO È LA STESSA! QUESTA È LA BATTAGLIA DECISIVA!

E POI HO PREPARATO QUALCHE TRAP-POLA IN QUESTO POSTO...
...E QUESTO TELECO-MANDO MI DARÀ UNA MANO AD AZIO-NARLE...

DOVE SI SARÀ NASCOSTO QUELLO ZACK?

BERNIE! BERNIE, NON FARLO! SE NON DOVESSI FARCELA... SE PERDESSI... LA TUA MORTE SAREBBE INUTILE!
ORMAI SIDE 6 E' AL SICURO! NON C'E' PIU' BISOGNO DI COMBATTERE, ADESSO! SIAMO FUORI PERICOLO! DEVI FUGGIRE!

GUARDA L'UCCELLINO!

KLAK

AAH! NO, BERNIE, NO! È TUTTO INUTILE!
SCAPPA, BERNIE! SCAPPA VIA! VATTE-NE!

MALEDETTO... AVEVA PIAZZATO DELLE TRAPPOLE!
OH, MIO DIO!
NON SARÒ UN ASSO NEL COMBATTIMENTO AEREO, MA IN UN CORPO A CORPO SO COME CAVARMELA! MUORI!!

ARGH!
URGH!

MALE-
DIZIO-
NE!!
SPACE
UNIT

BERNIE, SMETTI-LA!!

AH!
TWING

QUESTO E`IL MOMENTO!!

NON C'E' PIU' BISOGNO DI COMBATTERE!!

FERMATI, BERNIE!!

QUESTO
E' IL
COLPO
DI
GRAZIA!

BERNIE!!

BERNIE!!

...CHE FINE HA FATTO IL PILOTA DELLO ZACK?
E' ESPLOSO IN MILLE PEZZI ASSIEME AL SUO ROBOT... L'HO VISTO... DIO MIO... HO **FATICATO** A IMMAGINARE CHE **QUELLO** FOSSE UN UOMO, PRIMA...
EHI! QUI C'È UN BAMBINO SVENUTO!

RAGAZZINO! STAI BENE? EHI!
MA CHE CI FACEVI IN UN POSTO DEL GENERE?

COME STA IL TENENTE MACKENZIE, RAGAZZI?

BENE, È VIVA... È SOLTANTO SVENUTA! CE L'HA FATTA!

NON PUO' ESSERE VERO!! E' COLPA MIA!

EPILOGO
FINALMENTE LA GUERRA CHE PER MOLTI ANNI HA CAUSATO DOLORI E SOFFERENZE È FINITA ...E LA PACE È ARRIVATA!
MA LA GUERRA HA LASCIATO TRISTI E PROFONDI SEGNI ANCHE SULLA NOSTRA COLONIA, E IN OGNUNO DI NOI...
NOI NON ABBIAMO PERSO SOLTANTO L'EDIFICIO SCOLASTICO, MA ANCHE MOLTI PARENTI E AMICI CHE VIVRANNO PER SEMPRE NEI NOSTRI RICORDI...
QUESTA PACE È STATA CONQUISTATA CON ENORMI SACRIFICI! CAPISCO CHE ALCUNI DI VOI NON NE SIANO STATI TOCCATI DIRETTAMENTE, E CHE QUINDI VI È DIFFICILE COMPRENDERE!

...MA VORREI CHE VOI NON DIMENTICASTE **MAI** TUTTO QUESTO...
...E VORREI CHE ANCHE UNA VOLTA CRESCIUTI FACESTE TUTTI GLI SFORZI POSSIBILI PER COSTRUIRE UN MONDO MIGLIORE ...UN MONDO DI PACE...

...UN MONDO IN CUI LA PAROLA GUERRA POSSA ESSERE DIMENTICATA UNA VOLTA PER TUTTE!

QUESTO E'IL DOVERE DI NOI **FORTUNATI**...DI NOI **SOPRAVVISSUTI**... E ANCHE DI VOI, CHE **NON AVETE AGITO IN PRIMA PERSONA**...

AL...CHE TI SUCCEDE? TI SENTI MALE?
?

CIAO AL. GRAZIE PER AVER GUARDATO QUESTO VIDEO-DISCO... VOLEVO FARTI SAPERE CHE NON COMBATTERÒ NÈ PER ODIO NEI CONFRONTI DEI FEDERALI, NÈ PER VENDICARE I MIEI COMPAGNI... LO FARÒ SOLO PER **ME STESSO!**
PERCIÒ... ANCHE SE DOVESSI MORIRE ...**NON DEVI** ODIARE NESSUNO, E TANTO MENO AVERE SENSI DI COLPA. IO SONO SERENO... VORREI CHE ANCHE TU LO FOSSI. VIVI FELICE E SALUTAMI QUELLA **CHRIS** DI CUI MI PARLAVI TANTO...

POCO TEMPO
DOPO LA FEDERAZIONE TERRESTRE
E LA REPUBBLICA
DI ZION FIRMARONO UN TRATTATO
DI PACE.
ERA L'ANNO 0080
DEL CALENDARIO
COSMICO...

FINE

DAL MESE
PROSSIMO:
GUNDAM F-91

*Questo mese, come promesso, lasciamo che siate voi a parlare. L'argomento in questione è ancora una volta la censura italiana e la difficoltà di vedere nel nostro paese delle belle animazioni. In seguito all'***Operazione Kappa** *abbiamo ricevuto tantissime lettere e interventi sul tema, che riportiamo qui integralmente. Appuntamento al termine di questa rubrica per i nostri commenti e per alcune risposte in breve.* **Kappa boys**

PUNTO, A KAPPA

Strada Selvette 1 bis/1
06080 Bosco, (PG)

K20-A

Amici, come da impegno preso al vostro stand di Lucca (vi ricordate?) eccovi il frutto di tre giorni di raccolta firme (26/27 novembre e 4 dicembre) nelle due principali librerie specializzate di Roma: Marchio Giallo e All American Comics. Ci sembra doveroso iniziare con una serie di ringraziamenti a Manrico, Mattia, Maurizio e Massimo (per Marchio Giallo) e Roberto, Elena e Paolo Gil (per All American Comics). Un grazie anche a Video Music, che ha ripreso la nostra/vostra iniziativa durante il primo giorno, e a chi mi ha aiutato nella raccolta, rincorrendo tutti i presenti perché firmassero le tre petizioni! Grazie a Luigi Mastromatteo, Orietta Pozzilli, Maria Luisa De Paola e Riccardo Battaglia! Tutto questo casino per 360 firme (120 per petizione)? Credetemi, di questi tempi la gente non rinuncia facilmente al suo tempo, ma spero che il nostro piccolo contributo vi possa aiutare! Per chiudere, vi faccio i miei più sinceri complimenti per **Kappa** (siete sempre 'er mejo'!) e per i vostri manga. Un grande saluto ai magnifici quattro, ma anche ai loro speciali collaboratori (italiani e non, stanno facendo tutti un ottimo lavoro). Buon lavoro e felice anno nuovo! **Sandro Piccirilli**, Roma

K20-B

Cara redazione di **Kappa Magazine**, vi scrivo dopo aver letto della vostra iniziativa su "Il Venerdì di Repubblica". Non seguo solo gli anime, ma sono affascinato soprattutto dal Giappone e dalla sua cultura dall'età di dieci anni (nonostante la presunta violenza non sono diventato un teppista). Purtroppo, sono ormai due stagioni che la Fininvest non trasmette più cartoni animati giapponesi, se non produzioni per bambini (*Topo Gigio* & C.), e la ragione è forse attribuibile ai critici che temono un influsso negativo sull'educazione dei più giovani. Si dimentica, però, che spesso le serie in questione sono rivolte a un pubblico adulto, perché anche i fumetti in Giappone non sono solo per bambini. Non mi spiego per quale ragione le trasmissioni come Bim Bum Bam o Ciao Ciao, che negli anni Ottanta ci hanno fatto vedere molte delle più belle animazioni, abbiano improvvisamente smesso di trasmettere i nostri cartoon preferiti. E questo è avvenuto mentre in edicola stiamo assistendo a un incredibile proliferare di albi manga, e nelle librerie specializzate si è sviluppato un incredibile commercio di materiale originale giapponese. Se si teme per l'incolumità dei più piccoli, si crei allora un nuovo programma in un apposito spazio orario. Un saluto, e ancora complimenti. **Alberto Parisi**, La Spezia

K20-C

Yoshi, Kappa boys! Sono uno dei due fondatori del *Motenai Italian Club*, è la seconda volta che vi scrivo (la prima lettera è stata per **Action**) e vi spedisco un po' di moduli zeppi di firme per l'importantissima **Operazione Kappa**! Questa petizione è stata un successo, almeno presso i manga fan romani del sabato pomeriggio e molti altri miei amici e parenti, e solo pochi idioti (sì, idioti corrotti da stupidi e interessati editoriali, che giudicano 'donchisciottesco' l'atteggiamento di chi ha voglia di fare qualcosa per cambiare) non hanno firmato dicendo che non sarebbe servito a niente. Forse è vero, ma non credo che sia il caso di accettare passivamente quel che passa il convento: tagli ingiustificati (**Orange Road** docet), cambiamenti di nomi, vocine idiote di doppiatori, stupide sigle della supersimpaticissima Cristina "ai fiocchi" D'Avena... Vogliamo vedere Madoka che fa la doccia! Kyosuke che perde sangue dal naso! Le tette di Fujiko! *City Hunter* e non *Niky Larson*! Vogliamo le sigle originali! Anche se questa petizione non avrà successo, anche se non servirà a niente, desidero ringraziare tutti quelli che hanno collaborato all'iniziativa e naturalmente voi Kappa boys (e anche il Kappa!). **Emanuele Colonnese**, Roma

K20-D

E bravi Kappa boys, anche stavolta (come in occasione del passato referendum) siete promotori di un'iniziativa che coinvolge tutti noi lettori e ci permette di far sentire la nostra voce (e le nostre infuriate lamentele!). La campagna contro la censura televisiva a danno degli anime è davvero meravigliosa e io, così come credo tutti gli appassionati, la stavo aspettando da tempo. Come dice Massimiliano in *Graffi & Graffiti* (**Kappa** nr. 17), abbiamo fallito in quella che poteva essere la nostra forza, abbiamo mancato di coesione disperdendoci in sterili quanto isolati appelli. E' per questo che mi sono sempre astenuta da tentativi di protesta isolati e inconcludenti (come inviare lettere alle varie emittenti televisive) e aspettavo una forma d'azione più corale. Sono contenta che a promuovere l'iniziativa siate stati proprio voi, confermando a tutti gli appassionati di essere i primi sinceramente interessati a promuovere l'animazione proponendovi ancora come 'comandanti' da seguire in questa nostra strenue battaglia (Capitani, oh miei capitani...). Ho avuto modo di partecipare al Salone di Lucca, dove ho firmato senza esitazione tutte e tre le petizioni (Rai, Fininvest e Junior TV), ma sono ancora più felice che l'iniziativa sia approdata anche sulle pagine di **Kappa**, rivelandosi come qualcosa di ancora più importante. Anche se non riusciremo a vincere, potremo almeno dire di averci provato, e se Alessandra Valeri Manera non ascolterà le nostre richieste, almeno si accorgerà della nostra esistenza. Insomma, citando le parole di Massimiliano, spero che il nostro ambizioso progetto vada in porto e che **Kappa** continui a essere non solo una rivista, ma anche un polo verso il quale tutti gli appassionati potranno convergere per essere tutelati. Continuate così, perché siete meravigliosi come le riviste che curate: **Kappa** è splendida, **Neverland** semplicemente fantastica, e mi piace anche **Starlight**, che leggo ogni mese dalla mia amica Valentina. Ho letto anche il primo numero di **Action** e mi è piaciuto tantissimo: non vedo l'ora di conoscere gli sviluppi della storia di JoJo e del cattivissimo Dio, che ha il fascino malefico e perverso del male. Un grandissimo ciao da **Laura Canapini**, Siena.

K20-E

Carissimi Kappa boys, finalmente qualcuno ci ha dato ascolto! Complimenti per il coraggio: in fondo potrebbe risolversi tutto in una grande vittoria, ma anche in una cocente sconfitta! Non importa, comunque, l'importante per noi sarà l'averci provato. Come vedete, io e mio fratello siamo cresciuti e ci siamo moltiplicati, convertendo anche alcuni 'non manga fan' alla nostra nobile e giusta causa. Vi inviamo allora il frutto del nostro lavoro e i nostri modesti contributi all'iniziativa apparsa su **Kappa** nr. 17. E' stato divertente ed educativo raccogliere queste firme: con nostro grande stupore, abbiamo incontrato gente favorevole alla censura, non solo nei cartoni animati, e

IL DISEGNO DEL MESE

*Ragazzi, ogni mese rimaniamo sbalorditi nel vedere i vostri capolavori! Questa Motoko realizzata da **Michele Alessandro Agosteo** di Milano è a dir poco superlativa! Hai mai pensato di disegnare fumetti? Se hai voglia di provare,, ma l'invito è rivolto a tutti, in questo numero (a pagina 2) puoi trovare il bando del Concorso per Giovani Autori di Fumetti, che abbiamo indetto in collaborazione con la casa editrice Kodansha. Il premio? La pubblicazione della vostra storia in una prestigiosa rivista giapponese!*

questo non ha fatto che spronarci di più. Potrebbe essere in gioco qualcosa di più della libertà di vedere anime non censurati! La nostra parte l'abbiamo fatta e speriamo di vincere... alla faccia di certa gente, le cui parole non passano proprio inosservate! Pimpulo pampulo parimpampum a tutti voi! **Roberto** e **Maurizio Corsaro**, Roma

K20-F

Simpatici Kappa boys, aderisco volentieri alla vostra iniziativa e spero che riusciate a far valere i vostri diritti (nonché i nostri) presso i vari circuiti televisivi (soprattutto Fininvest). Avete ragione quando dite che l'unione fa la forza, non dobbiamo smettere di lamentarci della censura italiana e di tante altre cose. Alla fine vinceremo! Mentre la Fininvest si merita una bella strigliata, i circuiti Odeon TV, Italia 7 e Junior TV andrebbero incoraggiate visto che costituiscono ormai l'ultimo baluardo dell'animazione giapponese. Vorrei anche soffermarmi su un altro argomento: Cristina D'Avena. Non credo che la colpa sia sua (penso piuttosto che abbia una bella voce), ma di Alessandra Valeri Manera che compone i testi delle canzoni. Trovo che siano davvero idioti! Dovreste far notare una certa questione: secondo me basterebbe che le parole siano scritte da un professionista. Spero di non avervi annoiato, vi faccio i complimenti, mando un bacione al Kappa e vi prometto fedeltà eterna. **Daniela Pislor**, Cuorgné (TO)

K21-G

Oggetto: **Kappa** nr. 17. La cosa che più non mi va giù è che non sia possibile vedere in Italia delle animazioni 'serie'. Non è possibile pensare che solo i bambini guardino la TV! Parlare di cartoni animati è molto frequente quando il sabato si va in discoteca, e spesso è il primo punto di contatto con gente che non conosci. Spesso capita di intavolare serissime discussioni intorno a un tavolo solo perché qualcuno non ha mai visto *Conan*, o magari perché qualcuno accusa *Lamù* di essere una pessima serie. C'è sempre qualcuno che sta registrando qualcosa che viene trasmesso durante il pomeriggio (oggi *Candy*, un tempo *Conan*...) e qualcun'altro che si è perso un episodio (sabato scorso la morte di Anthony è stata riassunta con dovizia di particolari). Le serie mitiche ormai le conosciamo tutti a memoria, perché non passare ora le nuove produzioni al dopo cena (così si risolve anche il tragico problema della censura)? Vorrei spendere due parole anche sui nuovi cartoni animati americani in perfetto stile *G.I. Joe*, che recentemente hanno invaso i palinsesti televisivi. Istintivamente ho detto «Be', ho più di vent'anni ed evidentemente i cartoni animati non mi piacciono più!», poi ho scoperto *Maison Ikkoku* e mi sono ricreduto. Ringraziandovi per le opportunità che ci offrite, vi saluto. **Massimiliano Bonifacio**, Firenze

P.S. Cari Kappa boys, voi avete sempre (giustamente) condannato la pirateria, eppure lavorate per Alessandro Distribuzioni che ha distribuito (seppur occasionalmente) anche volumetti pirata. Cosa rispondete?

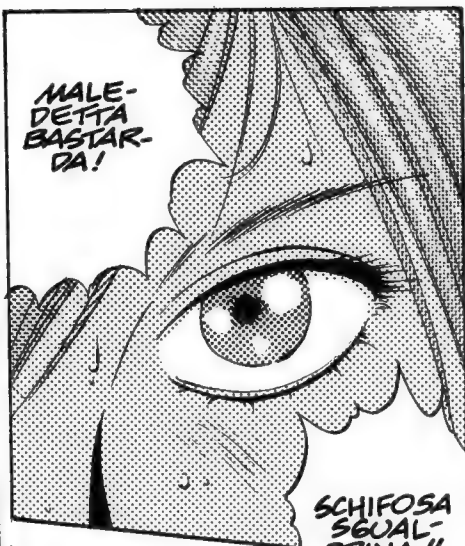
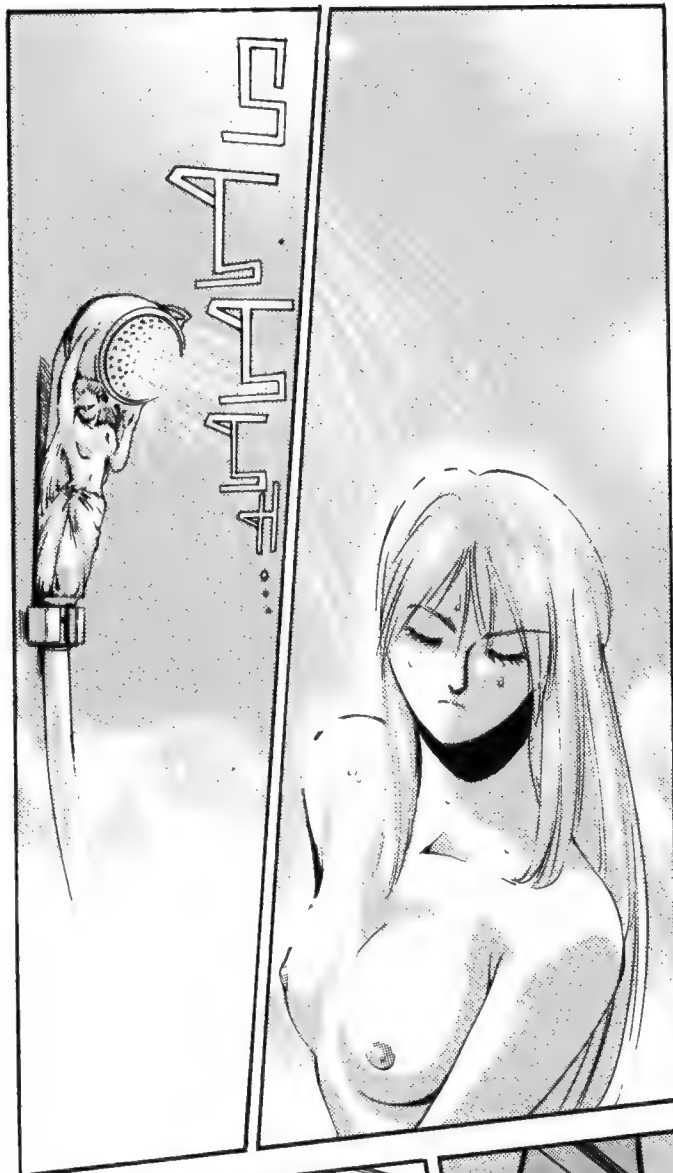
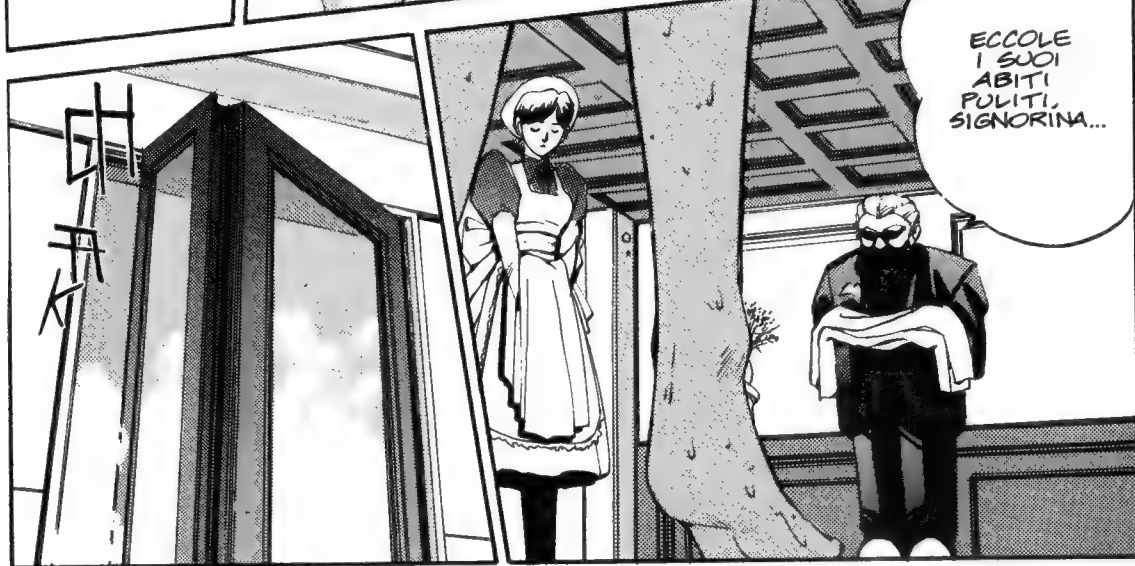
*Bene-bene, che dire? Innanzitutto rispondiamo a Massimiliano, che ci chiama in causa per la A.D. Se segui "AD Anteprima" (il catalogo mensile della libreria bolognese) avrai certamente letto un nostro intervento in cui ci dissociavamo da un tipo di commercio non certo illegale (il pirata rimane comunque solo l'editore), ma alquanto indigesto. Prova di questo è che non abbiamo mai recensito o presentato quel materiale sul catalogo. Attualmente, comunque, non curiamo più l'importazione e la grafica per la Alessandro Distribuzioni, data la mole di impegni che ci legano alla Star Comics. Passando alla **Kappa Petizione**, invece, ringraziamo **Sandro** per aver portato la nostra protesta su Video Music. Purtroppo non siamo riusciti a vedere l'intervista (nessuno di voi può procurarci una videocassetta?), ma ci hanno detto che dopo la messa in onda del servizio, la presentatrice non si è dimostrata proprio d'accordo con le nostre richieste. In molti hanno proposto come **Alberto** l'inserimento di nuove fasce orarie, mentre **Daniela** è una delle pochissime a non contestare le interpretazioni di Cristina D'Avena, ma solo i testi delle canzoni. Cosa ne pensate? Ci scusiamo con **Emanuele** se la sua lettera è stata un po' sintetizzata (non sarà comunque* Niky Larson, *bensì* Hunter*), ma gli attacchi alla concorrenza erano troppo polemici. Se altri hanno deciso di porsi in netto contrasto con la nostra petizione, preferendo appoggiare la Fininvest, non possiamo farci nulla. Peccato, perché il nostro invito a collaborare era rivolto anche a loro. Un saluto affettuoso infine a **Laura** (che ci paragona addirittura a Robin "L'attimo fuggente" Williams) e ai fratelli **Corsaro**, ai quali ricambiamo l'originalissimo saluto. Buon San Valentino a tutti!*

Kappa boys

ATTENZIONE: In molti ci hanno scritto per sapere dove trovare gli albi della Star Comics a Bologna: dal 1° gennaio 1994 sono tutti disponibili presso la **Libreria Rizzoli R.C.S. - Rizzoli Libri**, via dei Mille 12/a, Bologna. Il nuovo punto vendita (a soli 300 metri dalla stazione) è aperto dalle 7:00 di mattina alle 2:00 di notte e non effettua vendita per corrispondenza. Per informazione tel. (051) 240302.

Ricordiamo ancora una volta i nostri nuovi distributori per le librerie:
- **La Borsa del Fumetto**, via Lecco 16, 20124 Milano - tel. (02) 29513883.
- **Star Shop**, via Scarlatti 4/a, 06124 Perugia - tel. (075) 33143.
- **Libreria Fantasia**, via Bragadin 8, 00136 Roma - tel. (06) 39726248.
- **Cosmic Comics**, via Trieste 20, 43039 Salsomaggiore (PR) - tel. (0524) 579234.

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete anche scrivere direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:
- **Kappa Magazine** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 1/2, 17, 18 e 19 (lire 4.500 cad.)
- **Starlight - Orange Road** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 e 16 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland - Video Girl Ai** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (lire 3.000 cad.)
- **Action - Le bizzarre avventure di JoJo** nn. 1, 2 e 3 (lire 3.300 cad.)
- **Storie di Kappa** nr. 1 **Gon** (lire 5.000 ca

MENU.13
レディ!
[LADY!]

SPLASH...
MALEDETTA BASTARDA!
SCHIFOSA SGUALDRINA!!
PERSONA DI SCARSI PRINCIPI MORALI, FACILMENTE INFLUENZABILE E CORRUTTIBILE!! *
*PUTTANA_KB
ECCOLE I SUOI ABITI PULITI, SIGNORINA...

SEBASTIANO, QUANTO MANCA AL TERMINE DELL'INTERVALLO PER IL PRANZO?

LE RESTANO SOLTANTO CINQUE MINUTI, SIGNORINA ...E IO MI CHIAMO HAGA, NON SEBASTIANO...

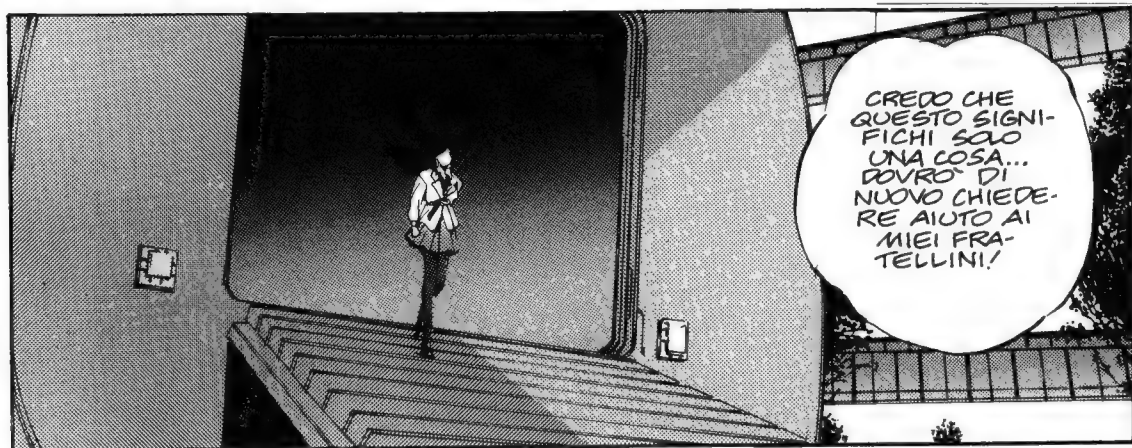
MOLTO BENE, SONO ANCORA IN TEMPO...

TUTTA COLPA DI QUELLA DONNACCIA CHE MI HA SPRUZZATO IL KETCHUP ADDOSSO! *

WHOSH

* NEL NUMERO SCORSO_KB

GIÀ... HA PRO... PROPRIO RAGIONE, SIGNORINA...

LA PREGO DI PERDONARMI...

QUESTA SARÀ L'OCCASIONE GIUSTA PER FAR CAPIRE ALLA GENTE QUALE SIA LA VERA POTENZA DELLA NOSTRA FAMIGLIA, I **TENDOJI**!

HAI FINITO DI FARE LA DOCCIA, MEGUMI?

SÌ, GRAZIE FRATELLINO! PUOI ANDARE!

E SALUTAMI PAPÀ, MI RACCOMANDO!

NON POSSO CREDERCI...

DA DA DA

QUELLA FAMIGLIA E` DECISAMENTE FUORI DAL NORMALE...

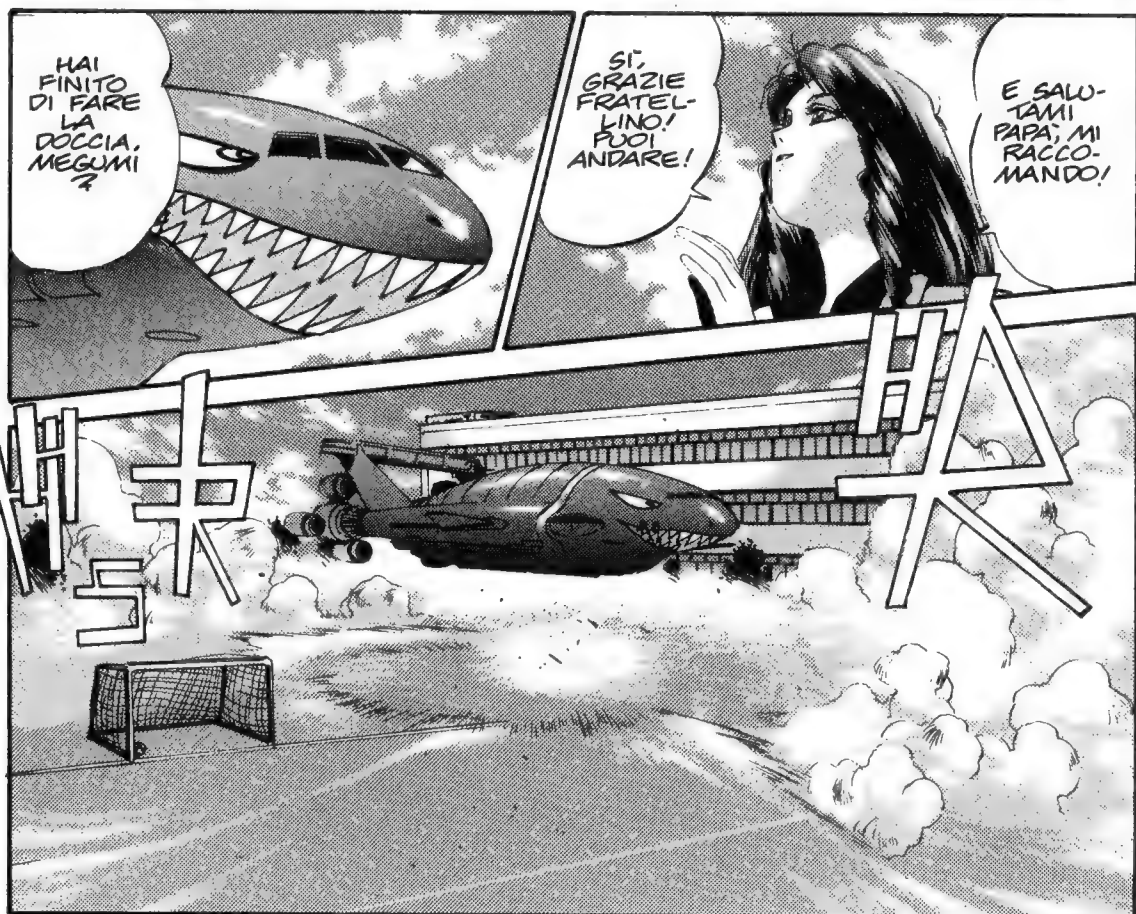
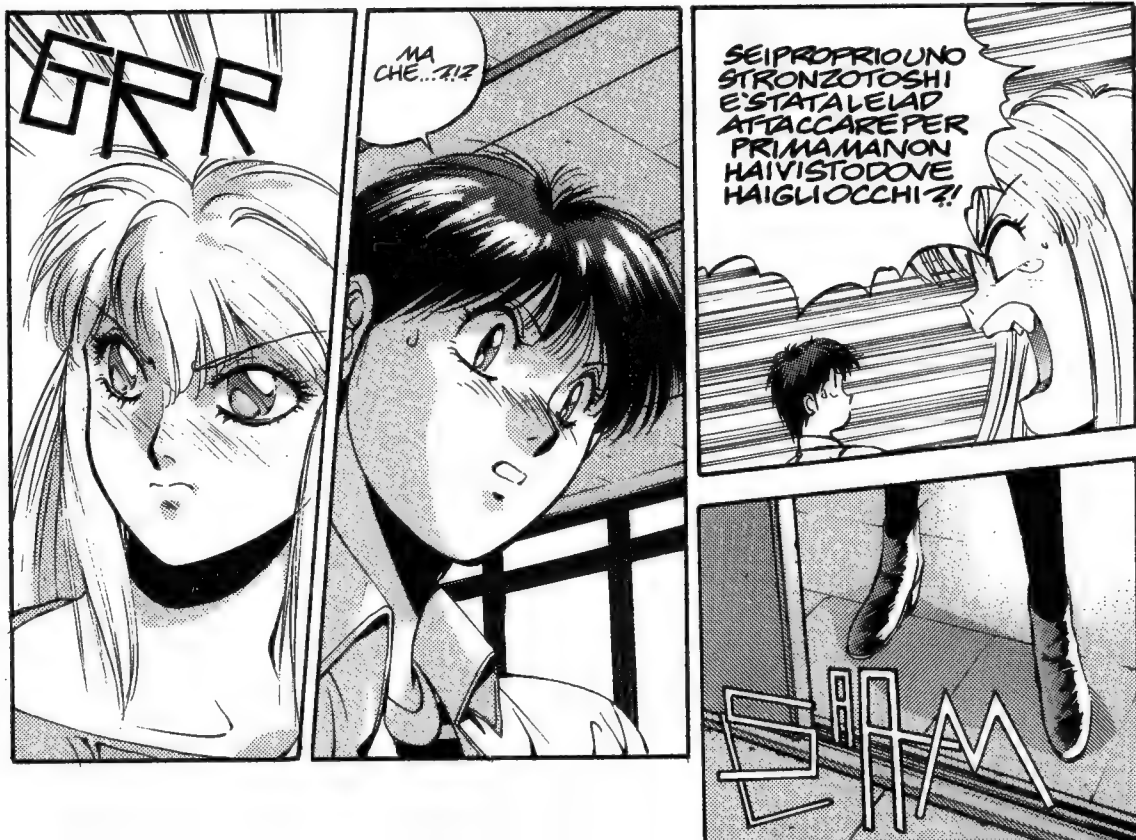
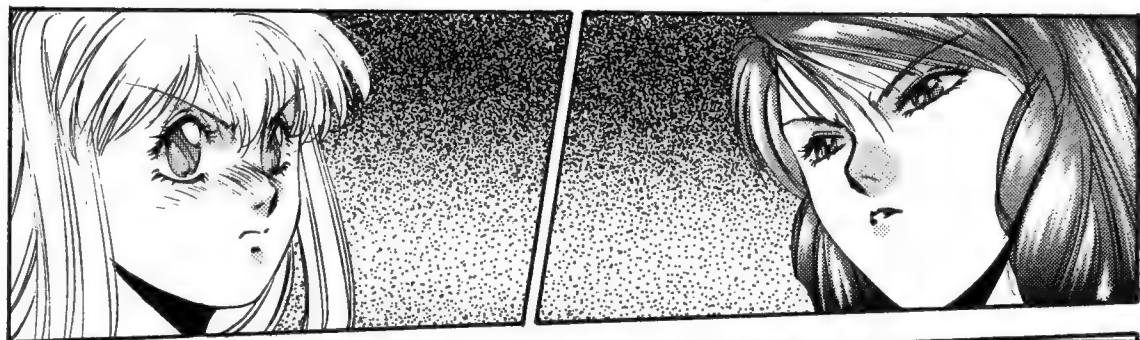
SI PORTANO DIETRO LA TOILETTE DA CASA ...CON IL **JET**!

EHM...

MI VUOI SPIEGARE PERCHE` HAI FATTO UNA COSA DEL GENERE A MEGUMI?

TAP TAP
TAP TAP
TAP TAP
TAP TAP

THOP

SE... SENTI... STAI ALLA LAR...
UMPF..
HA HA!
TOSHI!!
MA ALLORA CI MARCIA!!

SIGH!
SNIFF
SOB!
MEGUMI! EHI...EHI!
NON... NON DEVI PIANGERE MEGUMI!
IO...TE LO GIURO, TOSHI... NON L'HO FATTO APPOSTA...SIGH...TE LO GIUROHOHOO...
CO-COOSAAA ?!?
HEH!
BRUTTA STRONZA!
PAHT
WHOSH

ADESSO SMETTILA, ASSEMBLER!

NON E'... NON E' POSSIBILE... IO NON...

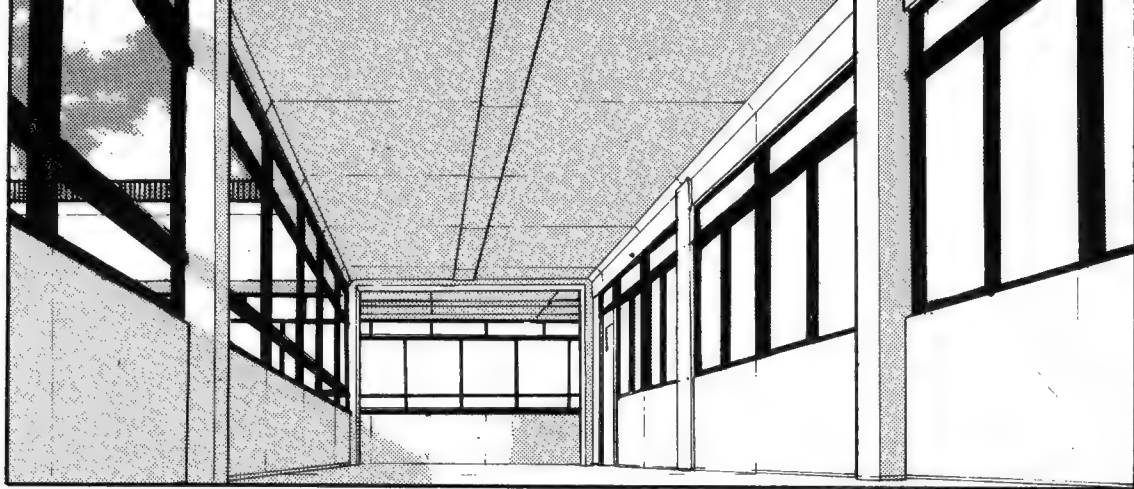
...STRONZO!!

SHA

TIACH

AHIA!!

PFUI!

SCEMO!
BRUTTO STRONZO!
SCEMO!
SE TU VEDESSI LA FACCIA CHE HAI IN QUESTO MOMENTO, TI PRENDERESTI UN COLPO!
!!
COMPILER!?
QUESTA SITUAZIONE E' TALMENTE VERGOGNOSA... CHE STA INIZIANDO A COMMUOVERE ANCHE ME!
E PENSARE CHE E' **SOLTANTO** UN ESSERE UMANO...
VUOI LASCIARMI IN PACE UNA BUONA VOLTA?!

CALMATI! NON DEVI ARRABBIARTI TROPPO!

DESIDERI CHE TI DIA UNA MANO?

SE SOLO ME LO CHIEDI, POTREI DECIDERE DI PRESTARTI **FOTONI** E **FONONI**! CHE NE DICI?

COSA...?

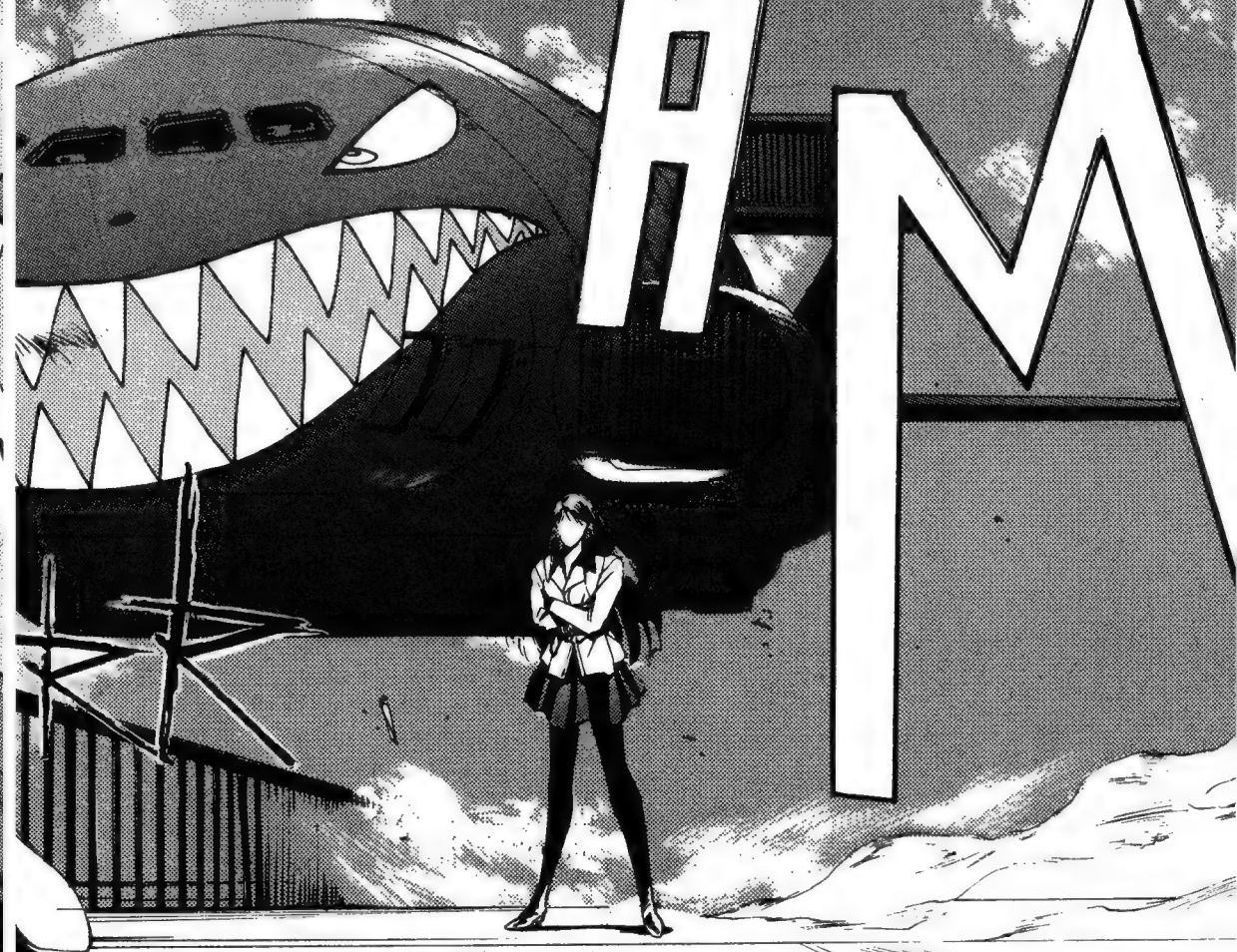
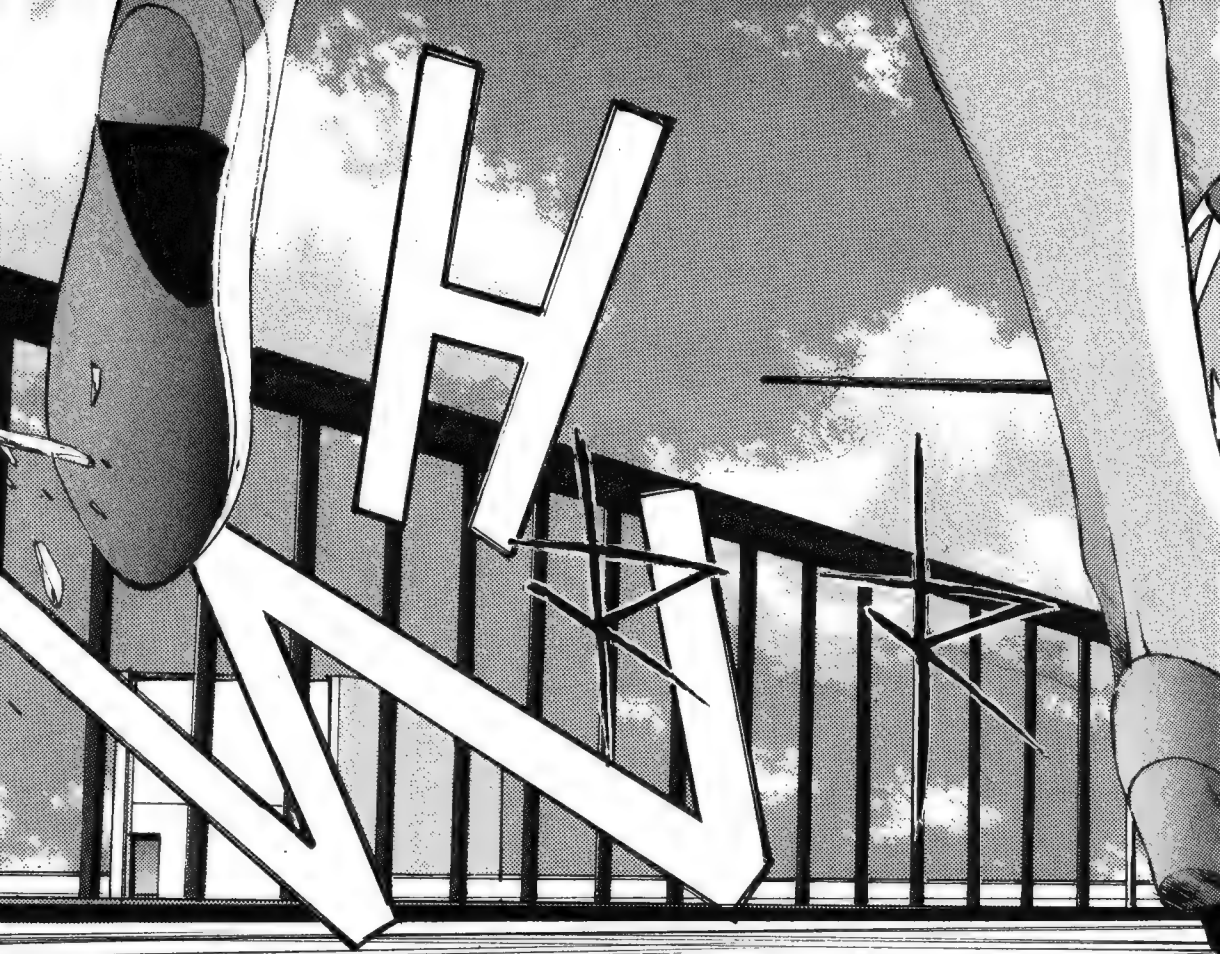
UGH!

NON LI VOGLIO! MI DANNO LA NAUSEA SOLO A PENSARCI!

LI DETESTI A TAL PUNTO?... MAH! I GUSTI SON GUSTI...

SIGNORINA ASSEMBLER!

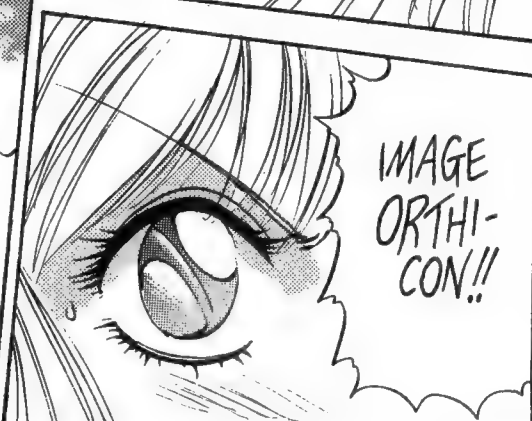
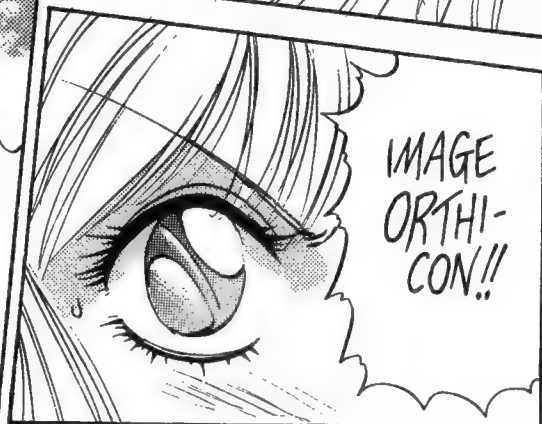
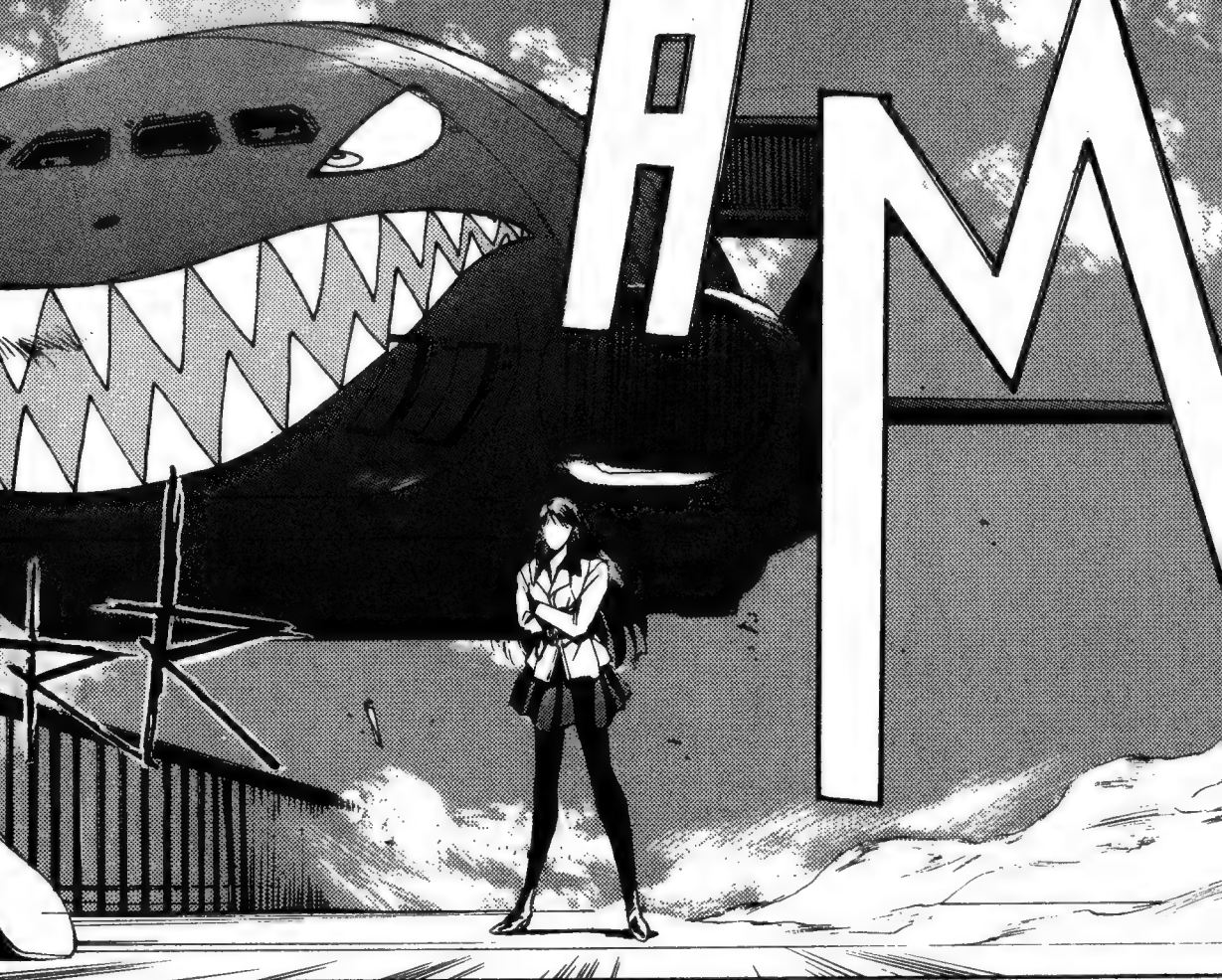
!!

VEDI "APPUNTI" _KB

AH AH AH AH! PREPARATI AD AFFRONTARE L'ARMA SEGRETA DELLA FAMIGLIA TENDOSI!

NON MI FARÒ BATTERE COSÌ FACILMENTE! PAROLA DI ROUTINE INFORMATICA DIVINA!

CONNESSIONE!

IMAGE ORTHICON!!

AM

MI RACCOMANDO, FRATELLINO! FA' UN BUON LAVORO!

NON TI PREOCCUPARE, MEGUMI!

VEDI "APPUNTI" _ KB

SCRANCH

YHAOO!!
COSA!?

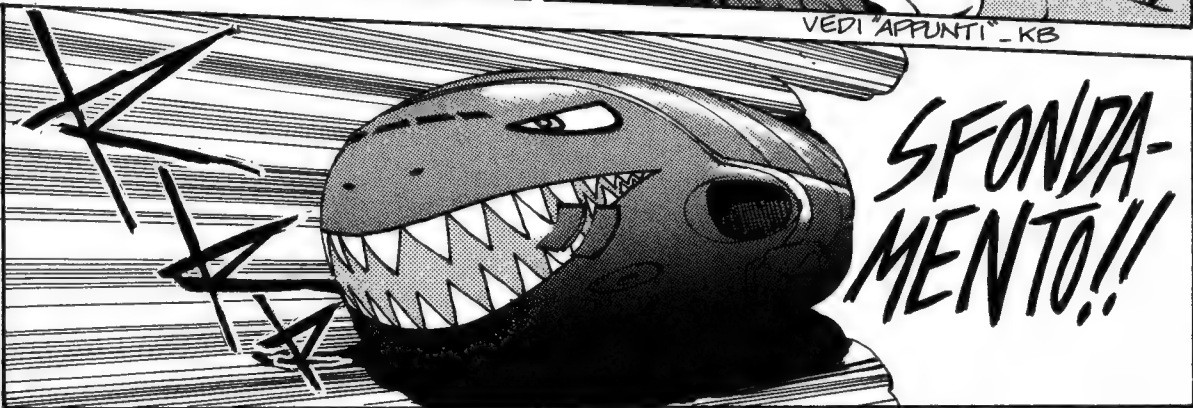
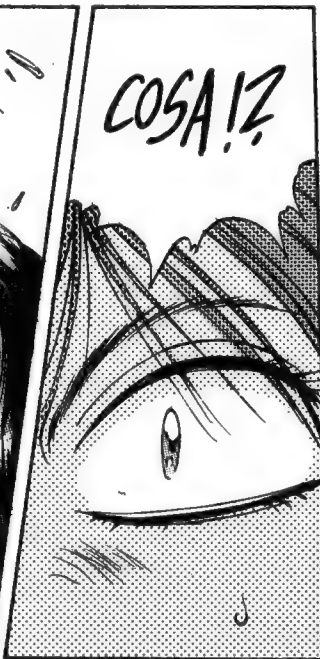
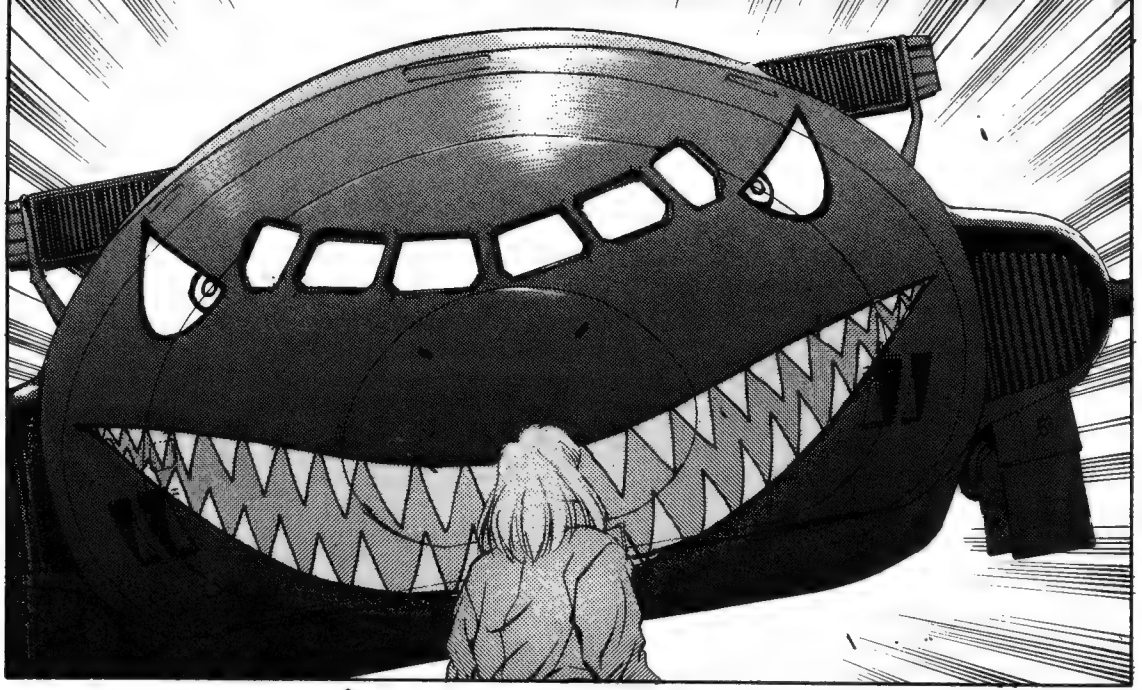



IMAGE ORTHICON: COMB CON CUI E' POSSIBILE COSTRUIRE QUALSIASI COSA IN UN ISTANTE, MODELLANDO CON IL PENSIERO QUALUNQUE MATERIA A PORTATA DI MANO.

LANCIALO VIA!!

NON E' POSSIBILE...

CHE NE DICE, SIGNORINA MEGUMI? ORMAI TOSHI E' MIO! LE CONVIENE ARRENDERSI...
UGH!
GUSTAVO!!!
ECCOMI SIGNORINA!!
E COMUNQUE VORREI FAR NOTARE CHE IL MIO NOME E' HAGA, NON GUSTAVO...
AAH!
SKREK

MI SONO PERMESSO DI PENSARE CHE POTESSE ESSERE UTILE L'AUTO... LA SIGNORINA DESIDERA?
SBAM
E' OVVIO, BERNARDO...
DESIDERO AMMAZZARLA!!
AVVERTIMENTO A TUTTI GLI STUDENTI! ALLONTANATEVI IMMEDIATAMENTE DALL'EDIFICIO SCOLASTICO! NON E' UN'ESERCITAZIONE!
YAAAHOOO!
RIPETO, NON E' UN'ESERCITAZIONE!
TAP TAP TAP

CON L'IMAGE ORTHICON NON E' POSSIBILE ALTERARE LA STRUTTURA ATOMICA DEI MATERIALI... CON QUESTA CAFFETTIERA AMBULANTE POSSO RESISTERE AL MASSIMO TRENTA SECONDI...
COSA POSSO FARE? COSA?...
E' IL MOMENTO GIUSTO, ANSELMO! LASCIA CADERE IL CONTAINER DEL TRASPORTATORE SU QUELLA DONNA!
AH AH AH!
COME LA SIGNORINA DESIDERA... COMUNICHERO' IL SUO ORDINE AL SIGNORINO...
CLICK!

D'AC-CORDO, MEGUMI!

!!

THUM

AH!

CRASH

UGH...
KRASH
PERCHE` AL POSTO DEL CONTAINER ...E` CADUTA LA NAVE TRASPORTO?! SPIEGATEMI CHE DIAVOLO...
PANT
PANT
SEMBRA CHE IO SIA LA VINCI-TRICE!
NON ANCORA!!
SCIAFF
UH... MALE-DETTA...
EH EH

SCIAFF CIAFF SCIAFF
SPATASCIAFF
CIAFF
PACIAFF
CIAFF
CIAFF
CIAFF SCIAFF
SCIAFF
CIAFF

OUF...

TOSHI... STAI BENE? SEI INTERO?

SÌ...SÌ! MI SEMBRA DI SÌ...

AAH!

MENU: 13: LADY!/FINE

OH, MIA DEA!

di Kosuke Fujishima

BELLDANDY IN PERICOLO

CIRCOLO DEGLI AMICI DEL BUCATO
BALLATE IL CANCAN CON ME!
ラインダンス同好会
SACRIFICHEREMO LE NOSTRE VITE PER IL MONOPOLI!
CIRCOLO DI STUDIO SULLA FISICA MATERIALE

EHI, RAGAZZI! VENITE DA NOI!
Circolo delle Belle Arti
SIAMO DEL CIRCOLO DELLE BELLE ARTI!

Circolo delle Belle Arti
DICONO CHE SIANO MOLTO CARINE!
DICI SUL SERIO?

FIUUUU
...
Circolo delle Belle Arti
...
Siamo tutte belle ragazze
FRUSH

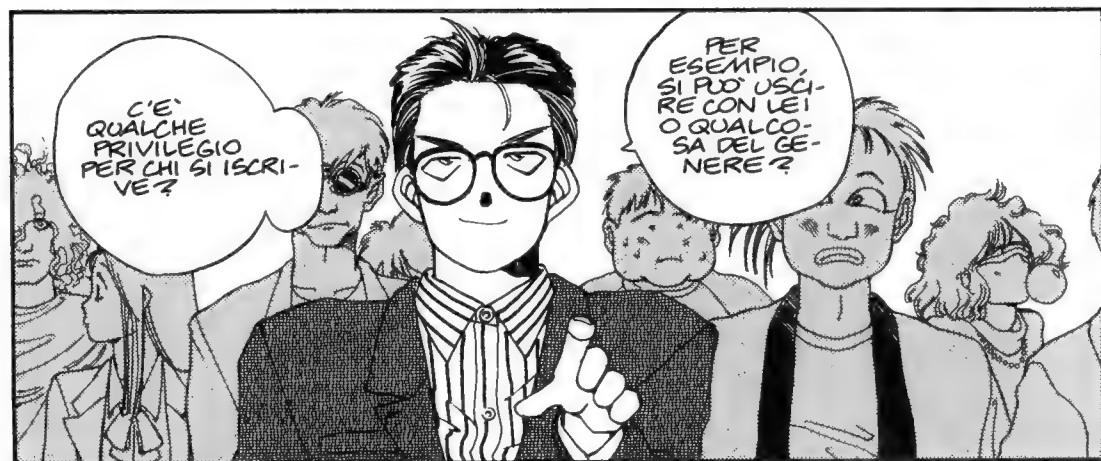
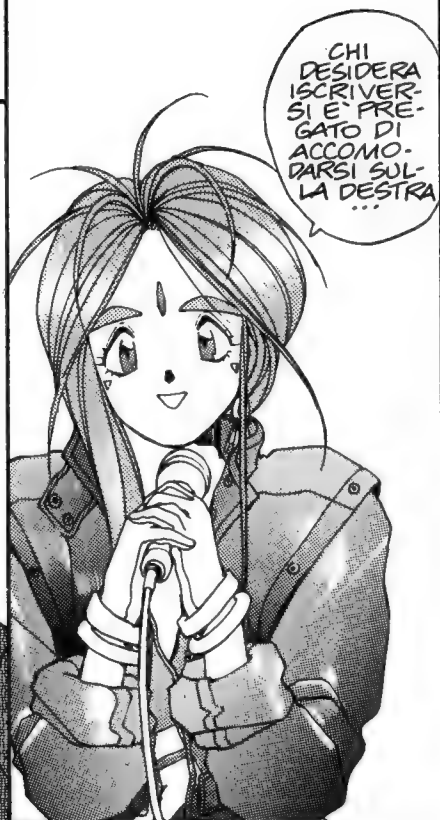
MH... MALEDIZIONE!
E' SEMPRE COLPA DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!!

SALVE A TUTTI, RAGAZZI!
SIAMO DEL POLITECNICO NEKOMI!
NIT MOTOR C
NEKOMI
INSTITUTE
TECHNOLOGY
猫実工大自動車部
* POLITECNICO NEKOMI_CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE

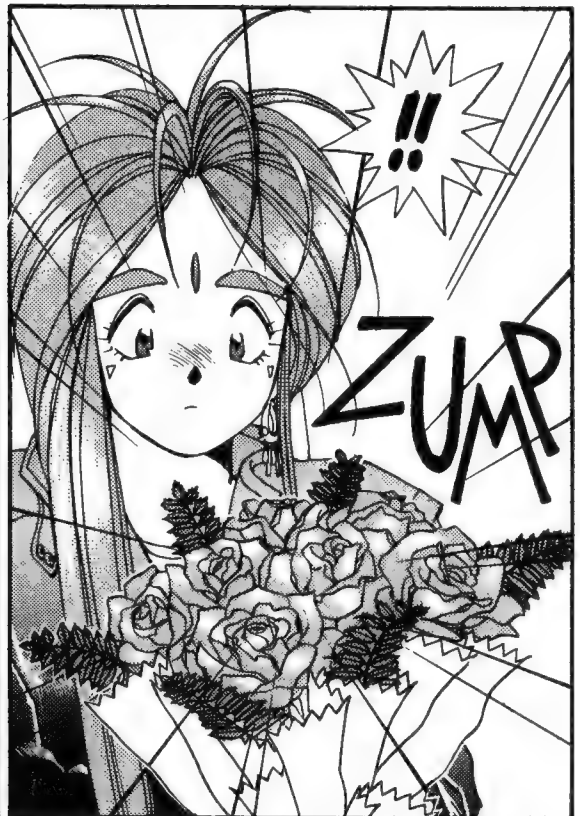
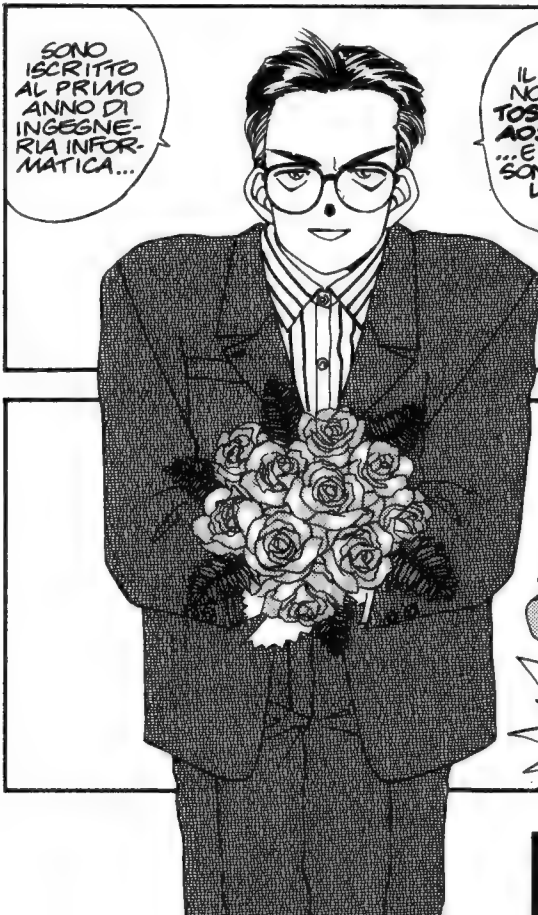
ABBIAMO APERTO LE ISCRI-ZIONI!

CHI DESIDERA ISCRIVER-SI E` PRE-GATO DI ACCOMO-DARSI SUL-LA DESTRA ...
MMH... NIENTE MALE...
NE E` VALSA LA PENA AVER SCELTO QUE-STA UNIVER-SITA`!

MI SCUSI, SIGNORI-NA...
...POSSO FARLE UNA DO-MANDA?
NAH
PREGO!

C'E` QUALCHE PRIVILEGIO PER CHI SI ISCRI-VE?
PER ESEMPIO, SI PUO` USCI-RE CON LEI O QUALCO-SA DEL GE-NERE?

MA CERTAMENTE!
E OLTRE A QUESTO CI SONO MOLTI ALTRI PRIVILEGI!!

RAGAZZI, CHE STORIA! MI CI ISCRIVO SUBITO!
ANCH'IO! ANCH'IO! SON MICA SCEMO!
EHIEHIEHIEHI! CALMA! FERMI TUTTI! BUONI! NON È VERO UN BEL NIENTE!
PERCHÉ SI AGITA COSÌ?
È GIÀ TUTTO PRESTABILITO, ZANZARA!
È TUTTO PRESTABILITO UN PIFFERO!
ZWOO

PREGO, SCRIVA QUI IL SUO NOME E LA FACOLTA' DI APPARTENENZA...
LA RINGRAZIO... AVANTI IL PROSSIMO!
...
!!
ZUMP
SONO ISCRITTO AL PRIMO ANNO DI INGEGNERIA INFORMATICA...
IL MIO NOME È TOSHIYUKI AOSHIMA ...E QUESTI SONO PER LEI!
LI ACCETTI...
FASE NUMERO 1: LA MENTE SA QUEL CHE L'OCCHIO VEDE... OVVERO ...L'ABITO FA IL MONACO!
OH GRAZIE ...NON DOVEVA DISTURBARSI...
TUMP TUMP TUMP

* NON CI RICORDIAMO BENE SE VI ABBIAMO GIÀ DETTO CHE "SENPAI" SIGNIFICA "SUPERIORE"_KB

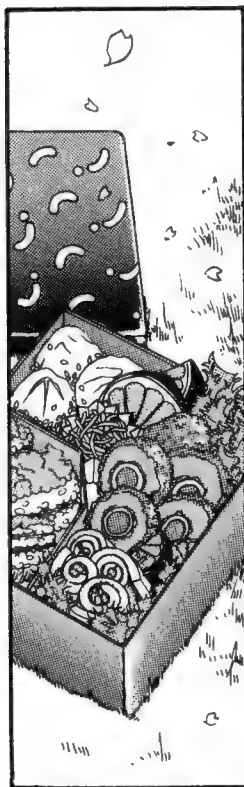
!

CHE SORPRESA TROVARTI QUI, TOSHIYUKI!

COME VA?

OH, GIÀ... DIMENTICAVO... ANCHE TU, SAYOKO, FREQUENTI QUESTA UNIVERSITÀ!

SU CHI **HAI MESSO GLI OCCHI**, QUESTA VOLTA?

INDOVINA...

GIURO CHE NON **AVREI MAI** IMMAGINATO CHE SAREBBE VENUTA **COSÌ TANTA** GENTE!

C'ERANO ALMENO UN CENTINAIO DI PERSONE!

ECCO, MANGIA PURE!

!!
GNAM
OH, CIELO!
PRELIBATO! SUPERBO!!
MIO DIO! IN TUTTA LA MIA VITA NON HO MAI ASSAGGIATO NIENTE DI PIÙ SCONVOLGENTEMENTE INCREDIBILE... IMPOSSIBILMENTE BUONO... NEANCHE DAI MIGLIORI CHEF INTERNAZIONALI...
QUESTA È LA QUINTESSENZA DEL GUSTO... L'INCARNAZIONE FISICA DELL'AROMA... LA DIVINITÀ DEI SAPORI!!
EHI! AOSHIMA!!
AOSHIMA!

OH, MER...
MALEDIZIONE! QUANDO MANGIO QUALCOSA DI SQUISITO PERDO TOTALMENTE IL CONTROLLO DI ME STESSO...
EHI, TI SENTI BENE?

OH, CHIEDO SCUSA! NON È NIENTE...

SENPAI...LA INVIDIO VERAMENTE, PERCHÈ LEI PUÒ MANGIARE UN PRANZO AL SACCO COSÌ **SQUISITO!**
AH, SÌ?
DICI SUL SERIO?

MIA MADRE È SEMPRE MOLTO IMPEGNATA... E NON MI HA **MAI** PREPARATO UN PRANZO DEL GENERE! GIÀ ...MIA MADRE...
FASE NUMERO 3...

DAL SUO CESTINO... NON SO COME DIRLO...MA HO SENTITO PROVENIRE UN CALORE... UN CALORE **MATERNO**...
MA NON SI VERGOGNA A DIRE 'STE COSE?
SE TI FA PIACERE...
...POTREI PREPARARNE UNO ANCHE A TE!

IL GIORNO SEGUENTE, AL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE...
IMMAGINO CHE OGGI IL NOSTRO CLUB...
...SARA' INVASO DA TUTTI I NUOVI ISCRITTI! CHISSA' CHE CAOS!
BENVENUTI AL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE

SALVE A TUTTI, RAGA...

MA CHE CA...?!?

COS'È QUESTO DESER-TO?!?
CHE FINE HANNO FATTO TUTTI I NUOVI ISCRITTI?

QUALCUNO CON LA LINGUA TROPPO LUNGA E L'IMMAGINA-ZIONE TROPPO FERVIDA È AN-DATO A RACCONTARE IN GIRO CERTE STORIEL-LE SUL NOSTRO CIRCOLO...
LA PIÙ SCEMA DI TUTTE DICE CHE LE NOSTRE BELLISSIME REGINETTE BELLDANDY E URD AP-PARTENGONO A TE, MORI-SATO...

COSÌ CI HANNO LASCIATO TUTTI! AH, CHE TRISTEZZA INCOMMENSURABILE E QUAL TRISTE DESTINO!

NON SIAMO STATI ANCORA ABBANDONATI **PROPRIO** DA TUTTI!
SU, DAI...
EHM...
SIGH SIGH

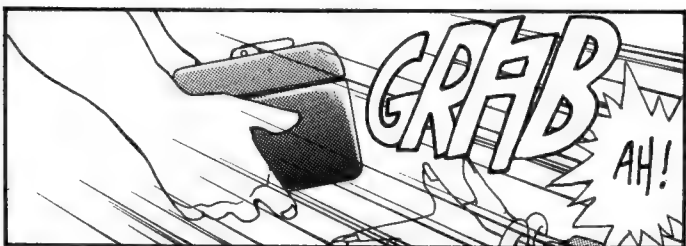
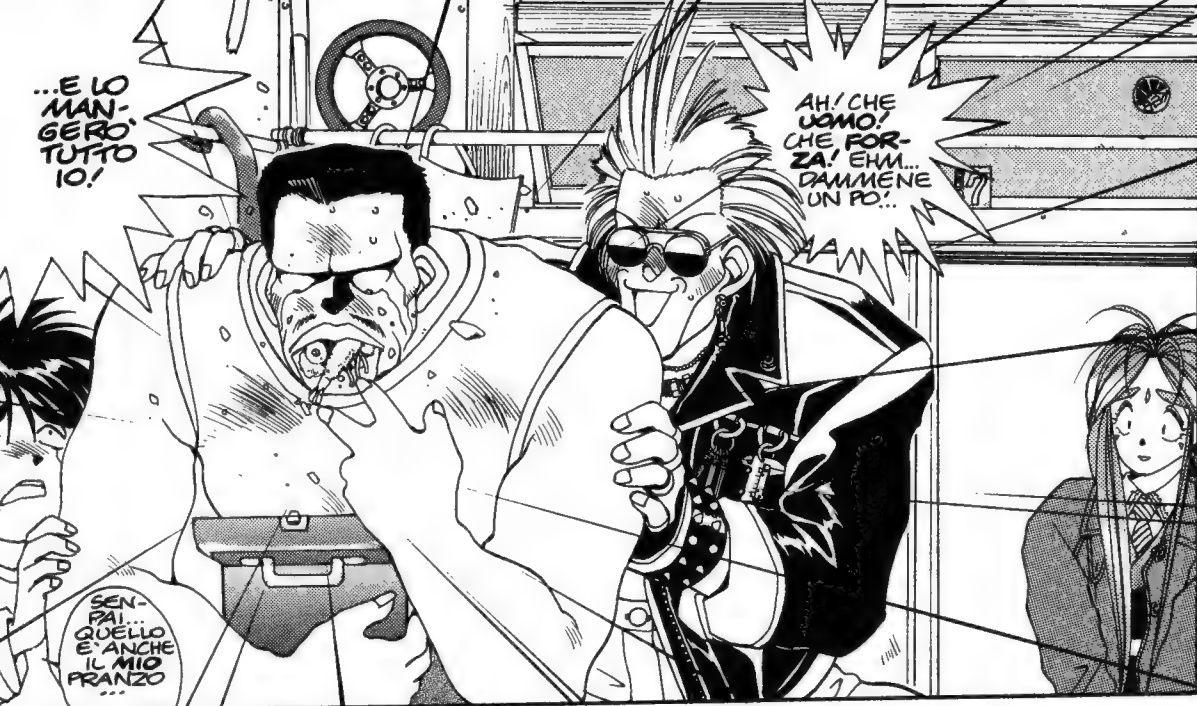
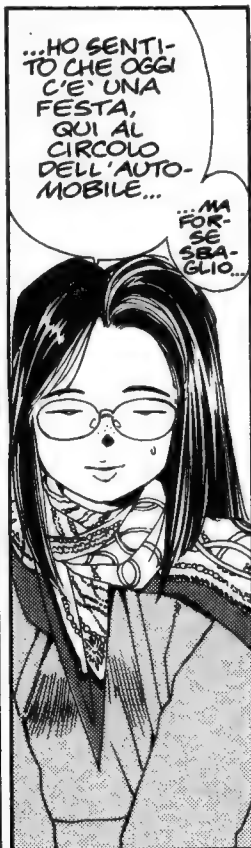
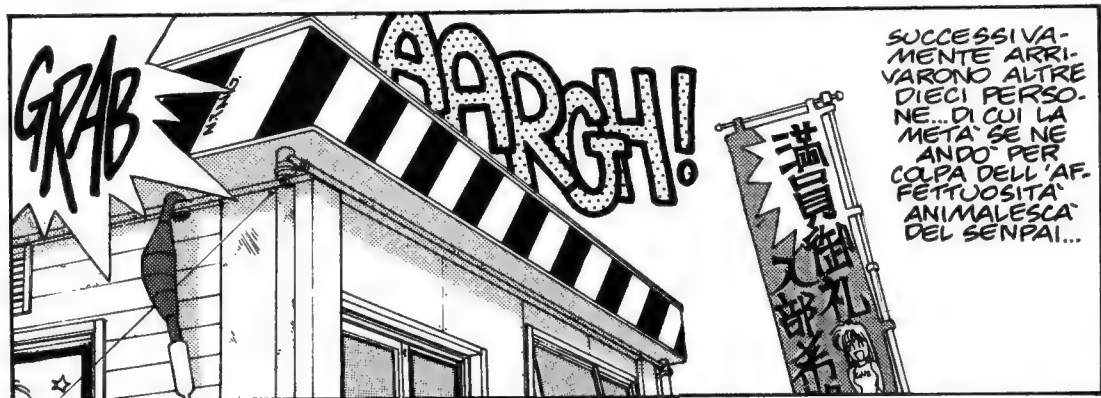
ALLORA IL CESTINO CHE HO PREPARATO PER AOSHIMA NON SERVIRÀ PIÙ... CHE PECCATO...
HANNY!

GRAB
AH!

OH, CARA...
...LA TUA GENTILEZZA NON PASSERÀ INOSSERVATA... MI **SACRIFICHERÒ** PER TE...

...E LO MANGERÒ TUTTO IO!

AH! CHE **UOMO**! CHE **FORZA**! EHM... DAMMENE UN PO'!...

SENPAI... QUELLO È ANCHE IL **MIO** PRANZO...

CARISSIMO NUOVO MEMBRO DEL CIRCOLO! BENVENUTO FRA NOI! GRAZIE DI CUORE!
ARGH
GRAB
HO DOVUTO SUBIRE ANCH'IO QUEL BENVENUTO, APPENA ISCRITTO! HO ANCORA LE OSSA ROTTE...
SCUSI...
...HO SENTITO CHE OGGI C'È UNA FESTA, QUI AL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE...
...MA FORSE SBAGLIO...

RINGRAZIAMO TUTTI I NUOVI ISCRITTI

STA TORNANDO A CASA ANCHE LEI?

MA... QUESTA... QUESTA E'...

...E`UNA 288-GTO!
GTO

EPPU-RE...
INCRE-DIBILE!
BE'...E` UNA MACCHI-NA, NO?
CLING

VROOMM
E STIA ATTENTO!

SENPAI... SE VUOLE PUO` ANDARE A FARCI UN GIRETTO... PRENDA PURE LE CHIAVI...
EH!?

SKIOK
MOLTO BENE!

WOW! CHE ACCELE-RAZIO-NE!
NON PER NIENTE È UNA FERRA-RI!
UH...
GIÀ...
WHOOOSH
TRRRH
WRRRROOOOM

SU QUEL RAGAZZO OGNI TANTO AP-PARE E SCOMPA-RE UN'OMBRA OSCURA!
COSA SIGNIFI-CHERÀ?

TI RINGRA-ZIO MOLTO! È STATO UN GRAN VIAGGIO!
È MI-TICA!

'MBÈ ?!?
KYRRR KYRRR

IL MOTORE NON SI AVVIA!
COSA SUCCE-DE?

GIÀ, IMMA-GINO...

SE NON DISTURB-BO...
...POTREI ACCOMPA-GNARLA IO!

NO, GRAZIE... RIMANGO CON LUI FINCHE' NON AVREMO RIPARATO LA MOTO...
TSK!

MI CI VORRA' UN MINUTO... TU, SE VUOI, TORNA PURE A CASA PER PREPARARE LA CENA!

D'ACCORDO!
TI PREPARO QUALCOSA DI SPECIALE!

EPPURE IL MOTORINO D'AVVIAMENTO FUNZIONA...
E' STRANO... ANCHE LA CANDELA E' A POSTO!

OH DIO... E' ANDATO VIA!
PARCHEGGIATE BENE BICI E MOTO

GUARDA CHE A QUELLA MOTO E' SOLO STATA TOLTA LA BENZINA!
PARCHEGGIATE BENE BICI E MOTO
COOSA?!

HAI RAGIONE!! MA PERCHE'!?

BE', VEDI... SI DA' IL CASO CHE TOSHIYUKI AOSHIMA SIA MIO CUGINO. UN VERO E' PROPRIO DONGIOVANNI!

PER OTTENERE LA DONNA CHE DESIDERA E' CAPACE DI FARE QUALUNQUE COSA! E' STATO LUI CHE HA MESSO IN GIRO TUTTE QUELLE VOCI SUL CIRCOLO...
IMMAGINO CHE STIA PERCORRENDO QUALCHE STRADA VICINO AL MARE... DOVE SI PUO' VEDERE IL TRAMONTO! E' IL SUO CAVALLO DI BATTAGLIA!

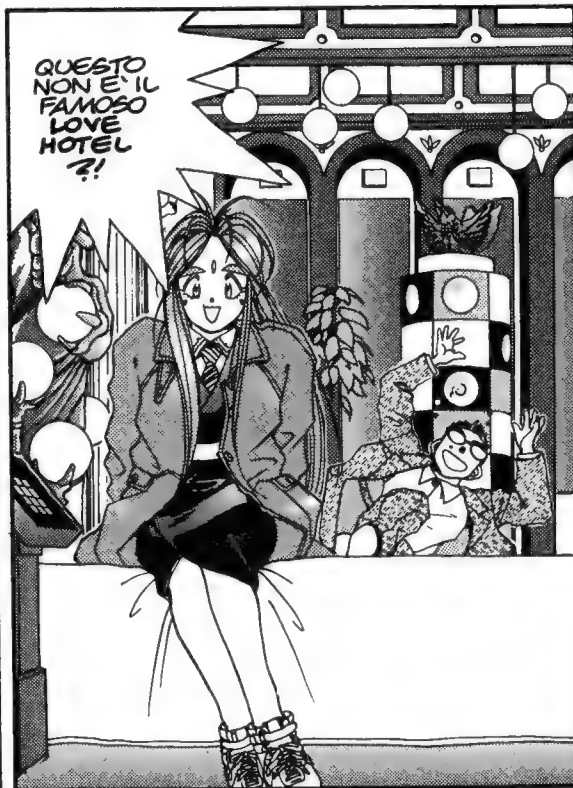
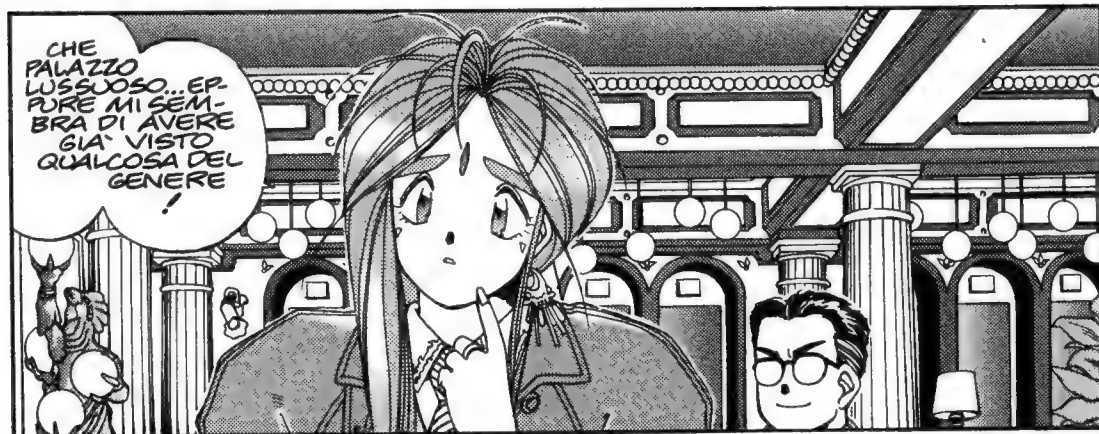
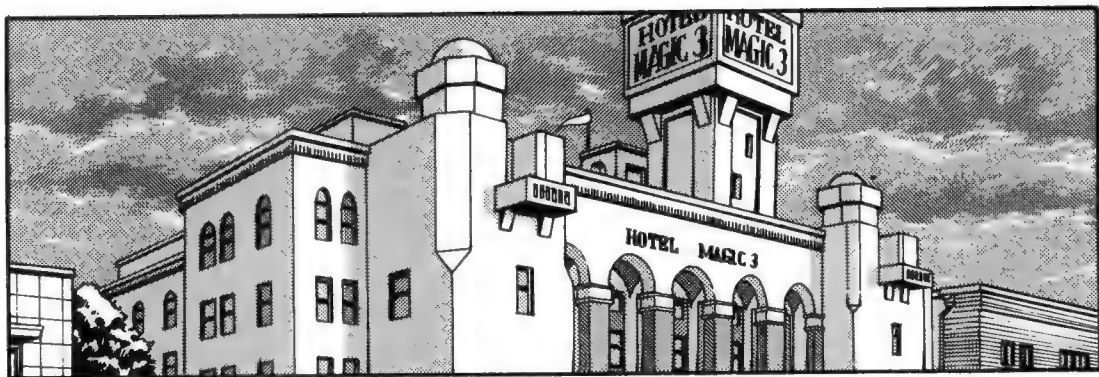
ORMAI E' TUTTA MIA! E' FATTA!
OH, CHE POSTO MERAVIGLIOSO...

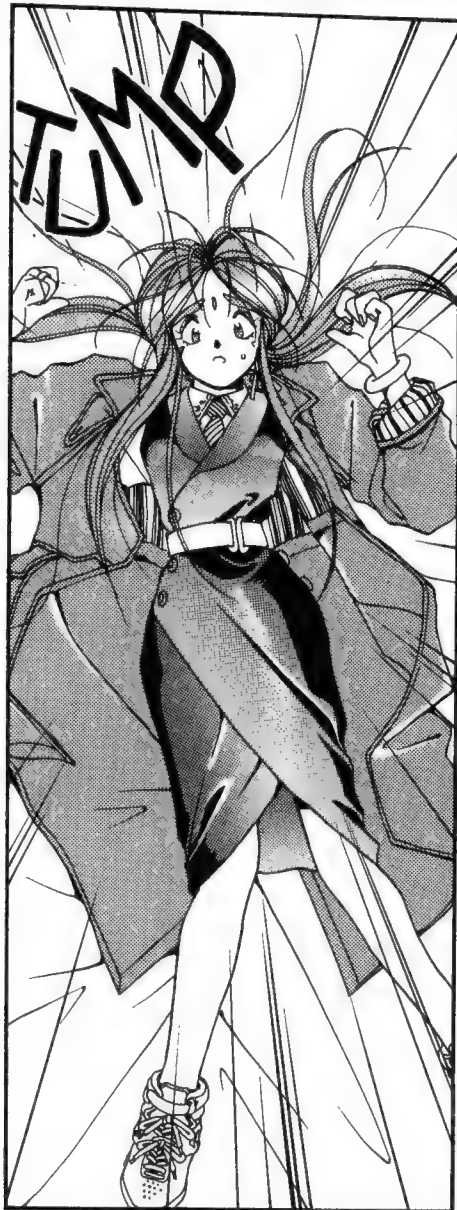
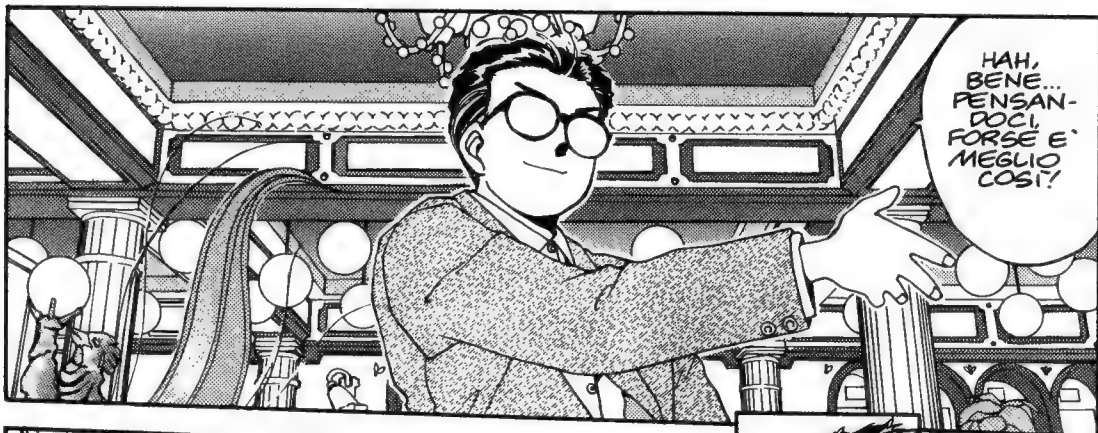
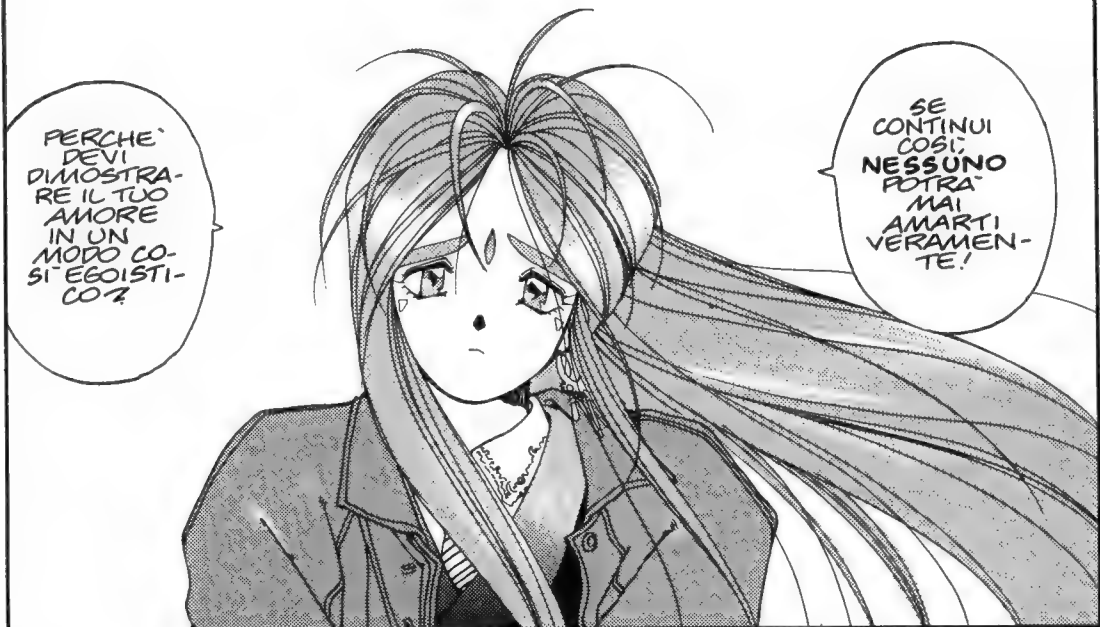
MAGIC 3
SCUSATE UN MOMENTO... DEVO FARE UN SALTO IN UN CERTO POSTO...
VA BENE! NON TI PREOCCUPARE!

SENPAI! PUOI PRESTARMI LA TUA GSX? TI PREGO!

COSA?! E CHE DIAVOLO CI DEVI FARE?
HO APPENA FINITO DI RIPARARLA!

KIRRR KIRRR
VRRROOM

LA STRADA SUL MARE... SARÀ LA KAIHIN NUMERO 12!!
COOP-POLITECNICO NEKOMI
17
WRRRUM
GSX-750 DRAG RACER TRUCCATA – GIÀ USATA IN KAPPA MAGAZINE 11 – RICORDATE? KB
DOVRÒ ATTENDERE ANCORA PRIMA DI CONQUISTARE KEIICHI MORISATO... IO NON MI APPROFITTO DELLE DISGRAZIE ALTRUI... VOGLIO VINCERE SU OGNI FRONTE!
WRRRRUM
MA LA PROSSIMA VOLTA NON SARÀ COSÌ FACILE!

* NEANCHE VOI, SUPPONIAMO! SI TRATTA DI TIPICI ALBERGHI GIAPPONESI CON CAMERE "SUPERATTREZZATE" PER LE COPPIETTE CHE VOGLIONO... EHM... BE'... CI SIAMO CAPITI, NO? _KB

HAH, BENE... PENSANDOCI, FORSE E` MEGLIO COSI'!
TUMP
FWOMP
UH?
SHINZ
EH EH!
WOSH

PERCHE' DEVI DIMOSTRARE IL TUO AMORE IN UN MODO COSÌ EGOISTICO?

SE CONTINUI COSÌ, **NESSUNO** POTRÀ MAI AMARTI VERAMENTE!

ORMAI È INUTILE CHE CERCHI DI SFUGGIRE, PICCOLA!

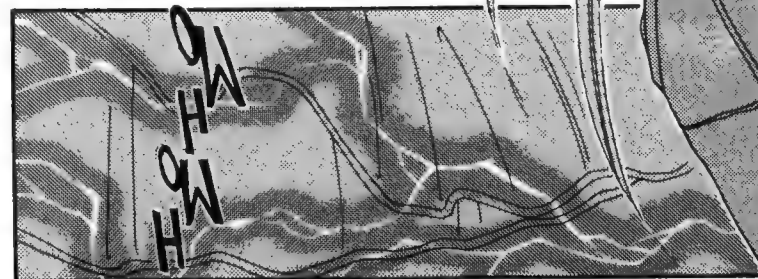
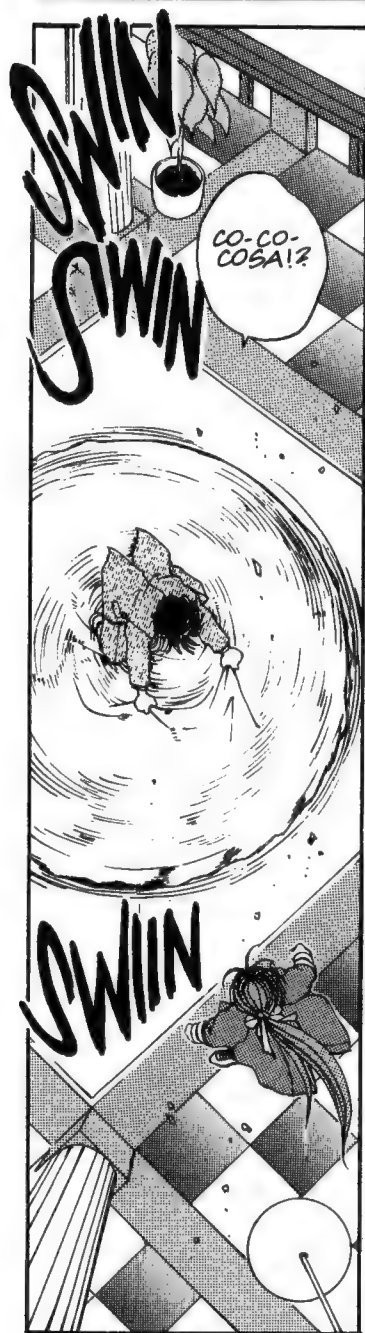
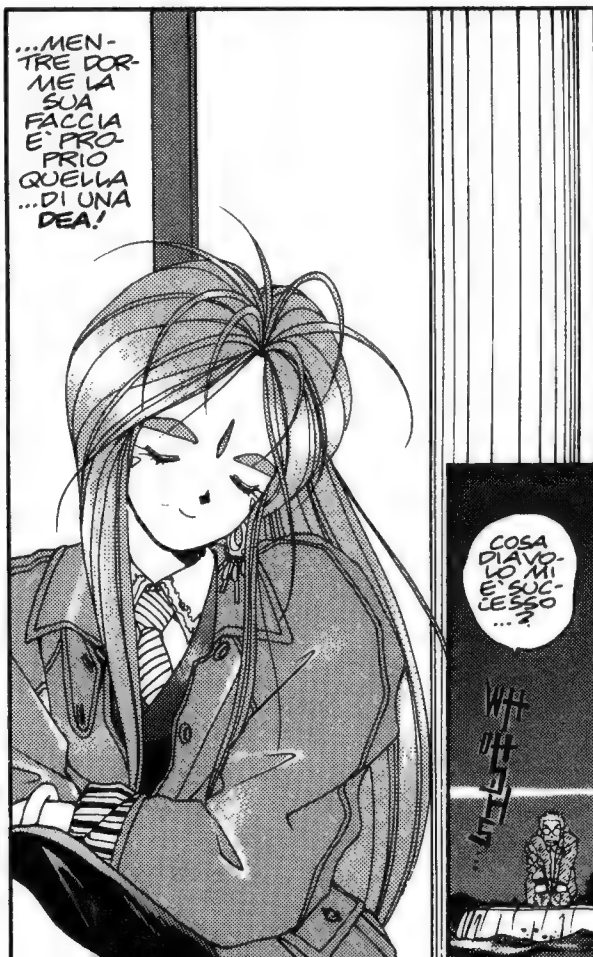
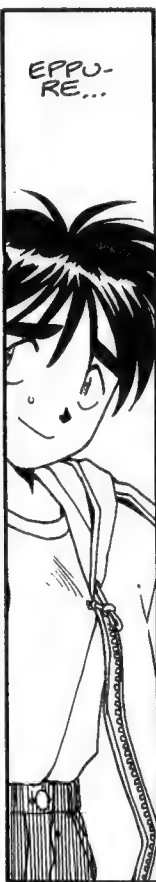
Dei fulmini lo spirito ora evoco lesta...

...che costui sia sopito: fa girare la sua testa!

MAGIC 3
DOVE DIAVOLO SARA' ANDATO QUEL MALEDETTO PAPPAGALLO INCRAVATTATO ?

SWIN
SWIN
CO-CO-COSA!?
SWIIN

SCRASH

FINE DELL'EPISODIO

E' da un po' di tempo che le "riviste contenitore" continuano a perdere pubblico: la formula non funziona e alcuni fumetti non si prestano a una lenta serializzazione. Per chi legge unicamente le storie, infatti, gli albi monografici sono certamente le proposte più invitanti, in quanto propongono tanta avventura disegnata a un prezzo estremamente contenuto. Editorialmente parlando, quindi, i cosiddetti 'magazine' sarebbero destinati a sparire, eppure... Negli ultimi mesi **Kappa Magazine** ha visto aumentare il suo pubblico e, cosa più importante, ha sentito il calore dei lettori più affezionati. Certo, l'entrata in scena di **Gundam** ha portato una grande energia alla rivista, ma il fattore che ha determinato questo nuovo successo per **Kappa** è probabilmente da ricercarsi nell'interazione che ci sta coinvolgendo tutti. Solo una squadra unita poteva trasformare un sogno utopico in una straordinaria realtà, e i risultati che potremmo conquistare grazie alla petizione sono sempre più evidenti. In meno di tre mesi abbiamo già superato le 10.000 firme (oltre 3.000 per ogni petizione), e finalmente i mass media iniziano a interessarsi alla cosa. Purtroppo, chi sembra ignorare completamente l'importanza di una simile operazione sono le grosse strutture che operano nel panorama di manga & anime in Italia, alle quali era andato il nostro invito a collaborare finalmente uniti, superando almeno per una volta la barriera della concorrenza. Alcuni non hanno risposto (noi aspettiamo comunque fiduciosi), altri invece hanno preferito sostenere le scelte dei responsabili dei programmi televisivi per ragazzi (bambini?) opponendosi in maniera più che decisa alla nostra/vostra **Kappa Petizione** (una certa intervista ad Alessandra Valeri Manera è stata proprio la ciliegina sulla torta!). Ma noi non ci lamentiamo, perché le grandi rivoluzioni sono sempre partite dal basso, e il sostegno del pubblico è evidentemente dalla nostra. Sono ormai moltissimi che ci affiancano in questo progetto, e a tutti va la nostra grande riconoscenza. Tra i primi a rispondere sono stati i ragazzi di Roma: Roberto e Maurizio Corsaro hanno raccolto 84 firme, Emanuele Colonnese e Gianni La Rocca (rappresentanti del *Motenai Italian Club*) sono arrivati addirittura a 132, mentre Sandro Piccirilli con l'appoggio di alcune librerie della capitale ha fatto guadagnare alla **Kappa Petizione** persino un passaggio su Video Music! Il sostegno preziosissimo del bergamasco Giovanni Gotti ci ha assicurato la bellezza di 195 firme, mentre da Rivoli (TO) Angelo Difino ha contribuito con 150 nuovi sottoscrittori. Per quanto riguarda le associazioni, una menzione speciale va a Piove di Sacco (PD), dove Nicola Cavalletto del *Maison Ikkoku Club* ci ha assicurato altre 144 firme. Non ultimo, Fabio Certosino di Napoli (72 firmatari). Anche gli appuntamenti *live* non sono mancati: molte librerie hanno iniziato a procurarci firme, mentre stanno nascendo imprevedibili luoghi di raccolta. Dennis Biagini di Ozzano (BO) ha sfidato la pioggia di fine dicembre (e la Alessandro Distribuzioni che non tiene più gli albi Star Comics) allestendo un funzionale stand per la **Kappa Petizione** proprio di fronte alla libreria bolognese.
E i circuiti televisivi come rispondono? Mi sembra che da qualche tempo, e di questo vorrei il vostro parere, si respiri un' aria di finto bigottismo, di incondizionata moralità che si ferma però all'apparenza. Fininvest e Junior TV hanno chiesto ai loro più giovani telespettatori di raccontare ciò che pensano della TV per ragazzi, così da varare una programmazione più vicina alle esigenze della famiglia. E' proprio dietro il concetto di famiglia, però, che a volte si coprono le scelte d'interesse. I circuiti privati trasmettono, spesso nelle fasce orarie più seguite dai bambini (mattina e primo pomeriggio), alcune pubblicità decisamente a rischio. Tra queste, meritano una menzione i vari *Party Line*, che invitano a 'conoscersi' telefonicamente attraverso il famigerato 144. Vedere in alcuni di questi spot i personaggi che animano il contenitore pomeridiano di Junior TV, devo essere sincero, non mi ha fatto proprio una bella impressione. I bambini si sentono tutelati dai loro beniamini televisivi e di conseguenza seguono i consigli del piccolo schermo, contribuendo a incrinare drasticamente il bilancio familiare. Morale: i genitori pagheranno bollette milionarie, ma almeno possono tranquillizzarsi sulla moralità dei cartoni animati trasmessi.
La Fininvest, dal canto suo, controbatte con 'il semaforo', che dovrebbe prossimamente avvisare il genitore sul contenuto dei vari programmi. Il rosso sconsiglierà la visione ai più piccoli, al contrario del verde che corrisponderà al 'via libera'. Per quanto riguarda il giallo, la questione si fa spinosa: si consiglia la visione ai più piccoli, solo se accompagnati dai genitori! Mamma e papà potranno, all'occorrenza, tappare occhi e orecchie ai loro frugoletti. «In Italia, il cartone animato è considerato solo come un intrattenimento per bambini e con queste premesse pensare a un prodotto per un pubblico adulto è assolutamente prematuro», con questa frase Alessandra Valeri Manera cerca di liquidare il problema. Ma il pubblico va davvero dai 6 ai 14 anni? I dati di ascolto di alcuni cartoni animati dimostrerebbero almeno in parte il contrario. *Lupin III*, per esempio, è una serie rivolta a un pubblico più maturo (così è stata concepita dall'autore Monkey Punch, e così rimane nonostante i tagli televisivi), ma ha guadagnato la simpatia del pubblico (ampliando di conseguenza il target) da raggiungere picchi di ascolto di quasi due milioni, entrando persino nella classifica dei dieci programmi più seguiti della settimana! E che dire di *Ken il guerriero*, *Dragonball* e *Cara dolce Kyoko* (*Maison Ikkoku*), che hanno portato al circuito di Junior TV una linfa vitale che nessun'altra trasmissione avrebbe mai fatto guadagnare? Ancora una volta i più grandi successi animati sono quelli che non si pongono un limite di pubblico. Certo, se si vuole confezionare un programma solo per bambini è legittimo farlo, ma in questo caso bisognerebbe acquistare le serie dal Giappone con maggiore cognizione di causa. *City Hunter* è una serie fuori target, così come *Ranma 1/2* e *Patlabor*, ed è estremamente scorretto snaturarle attraverso tagli e ridoppiaggi. Però la Fininvest continua ad acquistare (e a far doppiare) molte serie importanti, dimenticandosele poi nei sempre più affollati magazzini. *Sun College* (*The Kabocha Wine*) è rimasto fermo per anni, per essere trasmesso solo recentemente su Italia 7. La ragione? Forse il fatto che il protagonista fosse attorniato continuamente da belle (e procaci) ragazze, non convinceva il responsabile di turno. Dove sono finiti gli OAV già doppiati di *E' quasi magia Johnny* (*Kimagure Orange Road*)? Quanti soldi vengono spesi per l'acquisto, il rinnovo dei contratti, il doppiaggio e la gestione di magazzino di una serie che non va in onda? E poi ci si lamenta del costo dello yen!

Massimiliano De Giovanni

CHAPTER 10
MUZZLE & EDGE

FER-MATI!!
WHACSH
CLANK

GASP!
STOMP

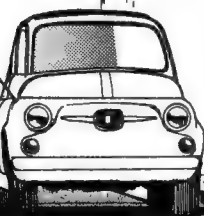
DUMP
TAP
!!
SPAF
SDUMP!
PAT
CHAK
ADESSO BASTA!
AHIA!
MI DI-SPIACE...
...CARA MISTY!
CLING

A TE! METTI-LE, CO-RAGGIO!
...MA...NON SEI UNA POLI-ZIOTTA!?
CLANK
SE NON TI DISPIA-CE, SONO UNA CACCIA-TRICE DI TAGLIE!
DAMMI SOL-TANTO DUE GIORNI!!
DUE... UH?
L'UNICA CO-SA CHE TI IN-TERESSA È PORTARMI AL-LA POLIZIA ENTRO IL TER-MINE STABILI-TO, NON È CO-SÌ? CONCEDI-MI ALTRI DUE GIORNI, TI PREGO!!
IL VERO COLPEVOLE È UN ALTRO!! IO NON C'ENTRO NIENTE!
PERÒ HO UN'IDEA PRE-CISA DI CHI POSSA ESSERE... MI BA-STANO SOLTANTO DUE GIOR-NI, COSÌ LO POTRÒ...

ORA PIANTALA! METTITI SUBITO QUELLE MANETTE!!

CHAK

...

BIP BIP

SÌ, SONO MAY! ♡

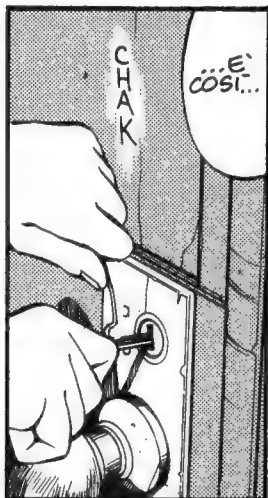
COME?! DI FRONTE AL PALAZZO ACCANTO...!?

SEI SALTATA...

...DAL TERRAZZO!?

CHE RAZZA DI SCAVEZZACOLLO...

SARANNO ALMENO DUE METRI E MEZZO DI DISTANZA...

PROPRIO NON MI STAI ASCOLTANDO, VERO?
MMH...
CLICK
VUOI ...CHE APRA IO?
CLICK CLICK CLICK CLICK
HAI UNA FORCINA PER CAPELLI O UN PO' DI FIL DI FERRO?
UH? GIÀ, AVEVO DIMENTICATO CHE SEI UNA **LADRA PROFESSIONISTA!**
...È COSÌ...
CHAK
IO HO DEI PRINCIPI E DELLE REGOLE... RUBO **SOLO CONTANTI** E IN **ASSENZA** DEL PROPRIETARIO!
OVVIAMENTE NON **LUI** IN PRIMA PERSONA... COMUNQUE **SÌ**! LA MENTE È LUI...
...VORRESTI DIRE CHE È STATO L'AVVOCATO HILL A FREGARE LA COCA A QUEL BOSS DELLA DROGA?
CLICK
E POI, ANCHE SE AVESSI RUBATO IO LA COCA, PER UNA RAGAZZA DI QUINDICI ANNI COME ME SAREBBE STATO PIUTTOSTO DIFFICILE CAMBIARE LA DROGA IN CONTANTI, NON TROVI?
CLICK
CLICK
AMMETTO CHE **POTRESTI** AVERE RAGIONE...
MI CREDI VERAMENTE!?
QUESTO SARÀ COMPITO DELLA POLIZIA E DEL TRIBUNALE!
NON POSSO!
NONNO!

ECCO FATTO... APERTA!
CLING
ECCO-TI LA FORCI-NA!
OH...
EHI!
SWISH
WHIP

!
SWIN
CLANG

MA BRAVA! ECCO LA TUA VERA FACCIA!
E AVEVI ANCHE IL CORAGGIO DI DICHIARARTI INNOCENTE!
E' LA VERITA'! MA PER DIMOSTRARLO MI OCCORRE TEMPO!
DEVO FUGGIRE A OGNI COSTO!

MA HILLS HA PAGATO UNA CAUZIONE PER TE, NON E' COSI'?
QUINDI E' UN TUO AMICO! NON PUOI NEGARLO!

IL VERO COLPEVOLE E' IL NIPOTE DI HILLS!
PERCIO'... NON VUOLE CHE VENGA RESO NOTO IL SUO NOME ALLA CORTE... E QUINDI DAVANTI AI MASS-MEDIA!

VISTO CHE SAI TUTTE QUESTE BELLE COSINE...

CHAK

...PERCHE'...

SWIN
...NON RACCONTI TUTTO...
!
...AI PIEDIPIATTI !?
PENSI VERAMENTE CHE GLI SBIRRI...

...UNA CHE HANNO SEMPRE CERCATO DI METTERE IN GABBIA ?!
TAP
...POSSANO STARE LÌ AD ASCOLTARE...
WHISS
CLANK
HO CAPITO!
CLANG
CLANG
CLANG

P3007
ODDIOD-
DIODDIOD-
DIO...
CLING

...MISTY BROWN... TU...TU...
NON PENSARE DI PASSARLA LISCIA, DOPO AVER ROVINATO LA MIA P-210, DA 1800 DOLLARI!

...MA SE RIMANESSI ACCANTO A HILLS, QUELLO PRIMA O POI MI FAREBBE UCCIDERE SIMULANDO UN INCIDENTE! E SE VENISSI ARRESTATA ORA...
NON HO MAI CREDUTO DI POTERLA PASSARE LISCIA...

...E STENDITI PER TERRA!
OOPS

FORSE MI STA DICENDO LA VERITÀ... È ABBASTANZA LOGICO... ANCHE LA SUA MANIERA DI ATTACCARMI LO LASCIA PENSARE...
GETTA VIA QUEL COLTELLO...

...DATO CHE SONO GIÀ RIUSCITA A FUGGIRE UNA VOLTA, HILLS PRENDEREBBE DEI PROVVEDIMENTI ANCHE IN CARCERE...
NON MI RESTA ALTRO CHE CATTURARE IL VERO COLPEVOLE ...A OGNI COSTO!

FLOP

EHI!!

TAP
FERMA!
TUINK
OOPS!
HOP!
STRAPP
MA QUEL-LA E' SCEMA!
STUPIDA! SIAMO AL QUINTO PIANO!!

NON VORRAI SPARARE ALLE SPALLE DI UNA CHE SCAPPA...
...VERO, SIGNORINA MUTANDE IN MOSTRA?
BANG BANG!!
AAH!
NON SOTTOVALUTARMI!!
TUNP

UGH!

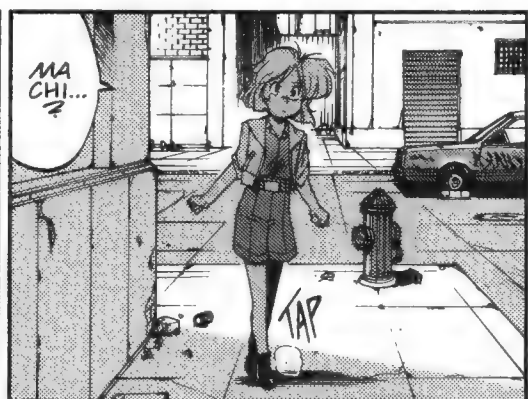
NON PENSARE CHE SIA STATA LA **TUA** BRAVURA NELL'USARE IL COLTELLO A SALVARTI **LA VITA!**

ANCH'IO POTEVO AFFONDARE IL COLPO!

GRRRR

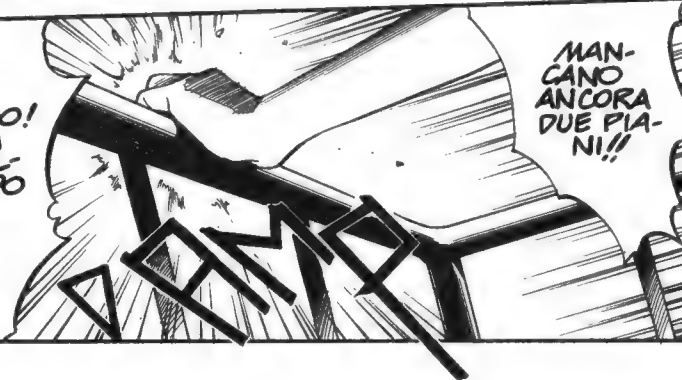
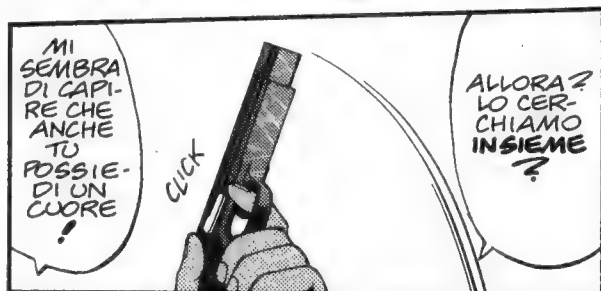
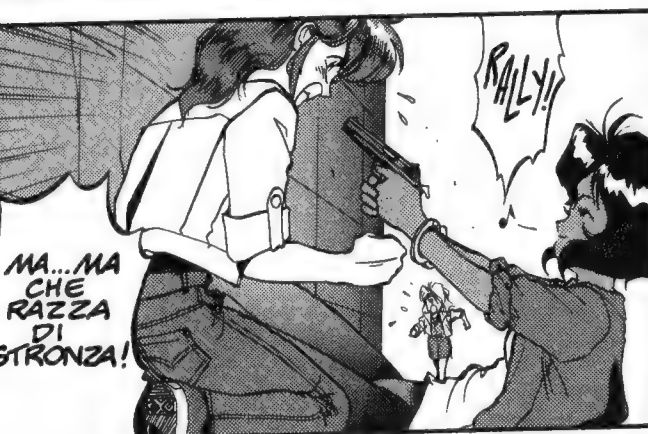
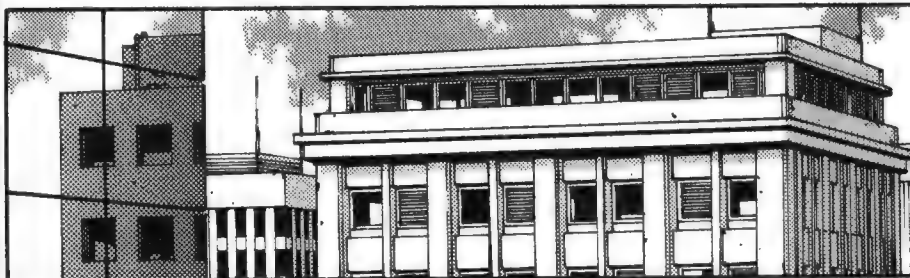
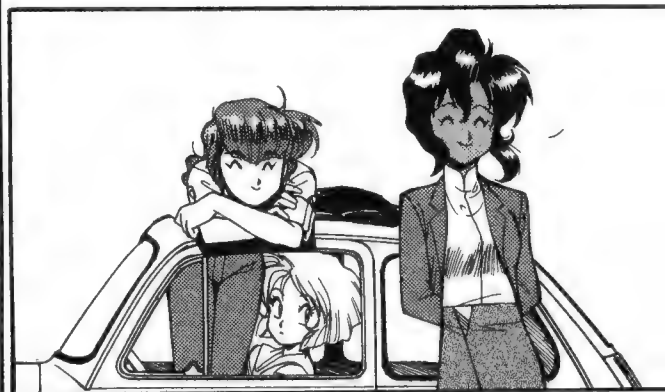
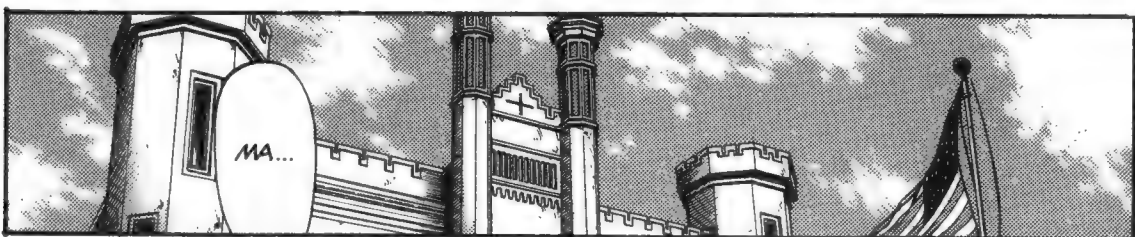
NON TI HO SPARATO **SOLTANTO** PERCHE' SEI ANCORA **UNA BAMBINA!**

TE LA SEI CAVATA **SOLTANTO** CON LA GONNA E LA GIACCA!!

SGRIND
CREEAK
SKLANK
GRINDG
STA INI-ZIANDO A FARE TARDI...
AAAAAH!!
MA CHI...?
TAP

CRANGLE
SDRAK SDRAK SDRAK SDRAK
SKLANG
CLING
CORRI CORRI CORRI CORRI CORRI CORRI CORRI!!!
TAP TAP TAP TAP
È COLPA TUA! SEI SALTATA GIÙ TROPPO VIOLENTEMENTE! MA QUANTO PESI?!
GUARDA CH SEI STATA TU A RIFUGIARTI SU 'STO RUDERE! E QUANTO PESO SONO AFFARI MIEI!
SAI CHE SEI RIDICOLA A FARE TANTO LA SPAVALDA IN MUTANDE?
SEI STATA TU A TAGLIARMI LA GONNA!!
ODDIO! STA CROLLANDO!
MANCANO ANCORA DUE PIANI!!

AAH!
CRAK
SCRAK
CLING
...
CHAK
CRASH

OH...
CHE OCCA-SIONE D'ORO ...
EHI...

FLIP
!
MA...MA CHE RAZZA DI STRONZA!
RALLY!!
!
NON C'È BISOGNO DEL TUO INTERVENTO, MAY!
MI SEMBRA DI CAPIRE CHE ANCHE TU POSSIEDI UN CUORE!
CLICK
ALLORA? LO CERCHIAMO INSIEME?
COS...
STO PARLANDO DEL NIPOTE DI HILLS!
CREDO DI POTERMI FIDARE DI TE!
OH... IO...IO ...GRAZIE...

...GRAZIE MILLE...
VOGLIO IL MIO AVVOCATO!
STATE INDIETRO!
OH!
E` STATA ARRESTATA MISTY!?

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPP
ANIM
INTERVISTA: MONKEY PUNCH
20

Accanto alle ormai collaudate serie TV, che attualmente godono di una regolare trasposizione in videocassetta per il mercato dell'home video, se ne aggiungono in questi giorni altre due, edite entrambe da una ditta ormai specializzata in questo settore. **Sun College** (*The Kabocha Wine*, Yamato Series TV, 23 videocassette previste, 100', L. 29.900) raccoglie le avventure da poco trasmesse sui circuiti televisivi di Italia 7 di una stravagante coppia: lei è una prosperosissima studentessa e lui un minuto e rissoso studentello con la fobia delle donne. Fobia, questa, essenzialmente derivata dalla frustrazione di essere cresciuto attorniato solo da esponenti del gentil sesso, fin dalla più tenera età. Durante il corso della storia, Lory (questo è il nomignolo della ragazzona) riuscirà evidentemente a 'guarire' Sanyo da tutte le sue paure. Certo è che starà a voi scoprire come.

Giudizio personale: carino! Unica pecca è la traduzione dei nomi, anzi, forse è meglio dire l'invenzione di sana pianta dei nomi dei personaggi principali. Nel fumetto i due ragazzi si chiamano rispettivamente Elle e Shunsuke: come mai qui si sono trasformati in Lory e Sanyo? Ai posteri l'ardua sentenza. E' comunque facile intuirne i motivi: acquistando in toto l'edizione televisiva ne è stato mantenuto l'adattamento.

Sempre sul filo della soap corre la nuova sotto-collana inaugurata dalla stessa ditta, che presenta come prima serie una delle più recenti storie del *softissimo* nonché famosissimo Mitsuru Adachi: **Slow Step** (Yamato Series OAV, 5 videocassette previste, 45', L. 29.900).

Sulla falsariga dei suoi precedenti successi, come *Hyatari Ryoko* (Un bellissimo raggio di sole), più noto in Italia con il titolo *Questa allegra gioventù*, e *Touch*, ribattezzato con l'ancora più risibile *Prendi il mondo e vai*, lo soprtivissimo Adachi ci riprova, e crea una nuova storia soap-sportiva basata su quei teneri amori scolastici che riscuotono tanto successo sia fra i ragazzi che le ragazze (**Orange Road** e **Video Girl Ai** ne sono un esempio, no?).

La storia si basa sul classico triangolo amoroso: lui è Naoto, promettente pugile di sicuro successo, lei è Minatsu, abile giocatrice di softball, e l'altro è Shu, pasticcione e pugile a tempo perso. Ma, anche se la matematica non è un'opinione, in questo triangolo ci sono ben quattro vertici: Minatsu, infatti, conduce una doppia vita. Per sfuggire a un gruppo di teppisti che la pedina costantemente, la ragazza prende l'abitudine di travestirsi in modo da ingannare i suoi inseguitori, ma proprio sotto queste mentite spoglie Minatsu attira l'attenzione del giovane Naoto, verso il quale nutre ambigui sentimenti. Pur frequentando il giovane pugile, Minatsu, nella sua vera identità non smette di vedere Shu, un amico di vecchia data. Portare avanti due storie contemporaneamente non è facile e Minatsu avrà modo di scoprirlo piuttosto in fretta. Giudizio personale: godibilissimo! Alla prossima!

Barbara Rossi

MONKEY PUNCH LUPIN III KAZUHIKO KATO

a cura di **Rie Zushi**

Kappa Magazine - *Per iniziare, potrebbe dirci il suo vero nome e qualche dato anagrafico?*

Monkey Punch - Il mio vero nome è Kazuhiko Kato, e sono nato il 26 maggio 1937 a Hokkaido.

KM - *Da cosa nasce un nome d'arte così curioso?*

MP - E' una domanda che mi pongono tutti. A dire la verità, non sono stato io a scegliere questo nome: me lo diede il caporedattore della rivista "Manga Action" della Futabasha quando ero ancora un esordiente. Pare che abbiano studiato attentamente in redazione un nome che potesse creare dubbi sulla nazionalità dell'autore, visto il mio particolare stile. Trattandosi di un nome molto strano, rappresentabile soltanto in *katakana* (i caratteri sillabici giapponesi utilizzati per parole e nomi stranieri), cercai di insistere perché venisse pubblicato il mio vero nome, ma alla fine fui costretto a iniziare la mia carriera con lo pseudonimo di Monkey Punch, con la promessa di usarlo solo per un anno. A causa dell'incredibile successo ottenuto, invece, quel nomignolo mi rimase incollato per sempre. All'epoca ero solo un esordiente, perciò pensai che quel nome fosse destinato a essere dimenticato molto presto… Tutt'ora non lo apprezzo ancora pienamente…

KM - *Non ha mai pensato di cambiarlo?*

MP - Ormai sono conosciuto ovunque con questo nome, e quindi non posso più cambiarlo. Non potrei anche se volessi, perché la gente non capirebbe che si tratta dello stesso autore, e penserebbe a un altro genere, a un altro stile. Credetemi, è veramente triste non poter cambiare il proprio nome, se non piace.

Lupin III © Punch/Chuokoronshe

Lupin III al lavoro per Kappa Magazine! Foto di Rie Zushi

KM - *E non ha mai pensato di pubblicare nuovi fumetti usando di proposito un altro nome?*

MP - Questo sì, ma essendo pigro di natura non l'ho mai fatto… E così sono passati 25 anni…

KM - *Cosa la ha spinta a entrare nel mondo dei fumetti?*

MP - Allora non esistevano molte fanzine di fumetti, ma io ne facevo una assieme ad alcuni miei amici e quella attività mi diede un'occasione. Mi piaceva molto disegnare fumetti. In quel periodo si sentiva molto l'influenza di Osamu Tezuka (*Astroboy*, *La principessa Zaffiro*), e quasi tutti i fumettisti della mia età, compresi Shotaro Ishimori (*Cyborg 009*), Fujiko Fujio (*Doraemon*) e Takao Saito (*Golgo 13*) hanno imparato molto dal suo stile.

KM - *Quindi sognava fin da bambino di diventare un fumettista?*

MP - Be', tenevo questo sogno nascosto in un angolino del mio cuore, ma ero cosciente delle difficoltà che comportava questo mestiere, perciò continuai la mia vita di normale

Lupin III © Punch/TMS

Jigen, Fujiko e Lupin III © Monkey Punch/TMS

impiegato. Improvvisamente, però, un redattore si accorse di me, dopo aver visto una mia fanzine. Fu così che mi venne proposto di disegnare per una rivista. Per ironia della sorte, dopo sei mesi da quella proposta, la ditta presso cui svolgevo la mia attività di impiegato fallì. Così il mio impegno come fumettista crebbe sempre di più, e allora decisi di dedicarmici in toto. In genere esistono due strade per diventare un fumettista, qui in Giappone: una consiste nel lavorare come assistente di un autore già affermato, l'altra è fare il giro delle case editrici con i propri disegni... Io non ho avuto nessuna di queste due esperienze.

KM - *Ha appreso da solo le tecniche per realizzare i suoi manga?*

MP - Facendo un lavoro del genere si ha sempre l'occasione di incontrare gli autori e i loro assistenti: sono stati loro a insegnarmi come applicare i retini, come correggere i disegni con il bianchetto, e così via, perciò non posso proprio dire di aver imparato da solo. Il problema più grosso che ho dovuto affrontare all'inizio della mia carriera fu il disegno delle figure femminili, a causa della mia mancanza di allenamento nella rappresentazione grafica. Anche il redattore della rivista "Manga Action" mi disse che non sapevo disegnare le donne, e così, preso dalla rabbia, iniziai a frequentare un istituto d'arte privato vicino casa. Ci andai per un paio d'anni assieme ad alcuni amici che lavoravano con me alla fanzine e che volevano perfezionarsi negli schizzi. E' stato l'unico periodo in cui ho studiato pittura.

KM - *Il suo **Lupin III** è considerato un mito in tutto il mondo, e in particolare in Italia; per quale motivo ha scelto un discendente di Arsenio Lupin come protagonista? Apprezzava a tal punto i racconti di Maurice Leblanc?*

Zenigata © Punch/TMS

Monkey Punch in posa con Kappa! Foto di Rie Zushi

MP - Ai tempi della scuola media mi piaceva leggere "Arsenio Lupin", per cui, quando fu inaugurata la rivista "Manga Action" nel 1967 mi venne l'idea di fondere alcune caratteristiche del 'ladro gentiluomo' con quelle dell'agente 007, che all'epoca godeva di un successo incredibile. Rilessi così attentamente i romanzi di Leblanc, e dopo aver raggiunto la convinzione di poter creare un personaggio interessante, rivelai le mie intenzioni al redattore. Così iniziammo a pensare al titolo. Se il mio personaggio fosse stato realmente vivo ai tempi della prima pubblicazione (25 anni fa), sarebbe appartenuto alla terza generazione rispetto al primo Arsenio Lupin; decidemmo così di chiamarlo provvisoriamente **Sansei** (ovvero *terzo*). La casa editrice, però, si oppose a questo titolo, e qualcuno ipotizzò che sarebbe stato meglio scegliere un nome più vicino a quello di 007, pensando che Lupin era un nome troppo antiquato. A me, invece, questo titolo suonava molto bene, quindi iniziai a pubblicarlo, inizialmente solo per la durata di un anno.

KM - *Ha letto tutti i romanzi di Leblanc?*

MP - No, soltanto la metà. Ho letto una quindicina delle sue prime opere, tra le quali *Lupin contro Sherlock Holmes*, *Gli otto colpi dell'orologio* e *Il segreto della guglia*. Adoro quel

Lupin III © Monkey Punch/Chuokoronsha

sottile senso dell'umorismo presente in tutte queste opere. Anche 007 gode di una piccola dose di umorismo mescolata all'atmosfera metropolitana. Mi piacerebbe realizzare sempre storie che racchiudano questo tipo di atmosfera. Quanto al legame di parentela fra il mio personaggio e Arsenio Lupin, inizialmente fui contrario al renderlo esplicito, poiché preferivo lasciare sulle sue origini un alone di mistero, per poi svelare il tutto nelle ultime puntate. Tutti, però, cercarono di convincermi che sarebbe stato molto più comodo considerarlo il nipote di Arsenio, e così il mio progetto svanì in una bolla di sapone.

KM - *Ci può raccontare qualche aneddoto riguardo la realizzazione di **Lupin III**?*

MP - Quando la Tokyo Movie mi propose per la prima volta la versione a cartoni animati di **Lupin III**, dissi che secondo me sarebbe stata un'operazione pressoché impossibile, vista la natura del personaggio: lo avevo creato in modo che nessuno sarebbe riuscito a trasformarlo in animazione.

KM - *Per quale motivo non voleva una trasposizione animata di **Lupin III**?*

MP - Devo dire che all'epoca non vedevo molto di buon occhio i cartoni animati, e dato che riuscivo ad apprezzare solo quelli di Walt Disney, temevo che le mie storie potessero subire una trasformazione radicale e diventare uguali a una qualsiasi delle altre serie televisive trasmesse dalle TV giapponesi. Fu per questo che cercai di realizzare il manga con tecniche che rendessero impossibile la conversione in cartoni, tentando nel frattempo di far comprendere al pubblico che i fumetti possono essere più interessanti dell'animazione. Malgrado ciò, la Tokyo Movie insistette che la versione televisiva sarebbe stata anche migliore dell'originale, mentre io cercavo di convincerli delle difficoltà che sarebbero sorte nel tentativo di scrivere una sceneggiatura adeguata, a causa della mancanza di un preciso ordine nelle storie. Alla fine prevalse la loro insistenza, ed ebbero il mio consenso per la realizzazione di un episodio pilota. Be', feci fatica ad ammetterlo, ma quel filmato rispecchiava con estrema precisione i miei gusti: fu così che la mia fiducia nei loro confronti crebbe non di poco, e approvai la realizzazione di una serie animata… che purtroppo non ebbe il successo sperato da tutti. La prima serie

Zenigata © Punch/TMS

televisiva risale a circa vent'anni fa (e devo dire che preferisco di gran lunga gli episodi di quell'epoca), ma a causa della scarsa audience furono presto interrotti. La replica di alcuni anni dopo, invece, fu un successo immediato! Mi chiedo ancora se il genere non fosse troppo innovativo negli anni precedenti per essere compreso.

KM - *Per quanto tempo ha pubblicato **Lupin III**?*

MP - Praticamente per cinque anni, considerando qualche pausa durante il percorso. Conta in tutto venti volumi, ma potrei anche non considerarlo concluso. Ancora oggi qualcuno mi propone di continuarla, ma dato che ormai ritengo di aver detto tutto quello che volevo con questo personaggio, ho deciso di metterci un punto. Almeno come opera a fumetti: avrei intenzione di realizzare qualcosa che non possa essere messo su carta, perciò mi piacerebbe realizzarne una versione CD-ROM che contenesse insieme musica e immagini. Ho già alcune richieste che riguardano questo progetto, ma prima preferisco pensarci su molto seriamente.

KM - *Torniamo al discorso dello stile personale, che si discosta nettamente da quello classico giapponese. Da cosa è nato questo modo di disegnare?*

Lupin III © Monkey Punch/Chuokoronsha

Lupin III © Monkey Punch/Chuokoronsha

Alcune scene dal film di Lupin III © Monkey Punch/TMS

MP - In America esiste una rivista chiamata "Mad" (pubblicata saltuariamente anche in Italia - Ndr) che io trovai per caso in un negozio di libri usati dopo un po' che mi ero trasferito a Tokyo. Quella rivista mi impressionò molto, così iniziai a studiare quel singolarissimo stile, che poco alla volta divenne il mio attuale modo di disegnare. E' per questo che, nel 1973, quando sono stato in America per la prima volta, mi sono recato da solo a New York per conoscere di persona i redattori di quella rivista.

KM - *Oggi, invece, a cosa sta lavorando?*

MP - Ora sono impegnato con **Le mille e una notte**, che già da anni sognavo di realizzare. La lavorazione è iniziata tre anni fa, durante un viaggio in Medio Oriente che mi consentì di raccogliere materiale e di documentarmi. Mi sono fermato poi in Marocco per quindici giorni, e prima di tornare a casa ho fatto un salto anche in Francia. Attualmente sono giunto al termine del primo volume. Per ora vi posso anticipare solo che **Le mille e una notte** sarà pubblicato dalla Chuokoronsha, ma non so a partire da quando. Comunque, finché non ne avrò completato almeno cinque volumi, non sarà pubblicato: dato che dovrebbe uscire mensilmente, solo cinque volumi di riserva potrebbero rivelarsi pochi, perciò sto cercando di velocizzarne la realizzazione.

KM - *Da quando ha smesso di creare manga a puntate?*

MP - Da quattro o cinque anni. Da allora ho respinto ogni proposta di questo tipo per potermi dedicare a storie complete: negli ultimi quindici anni ho lavorato solo a serial, per cui mi sono un po' stancato. Lavorando a **Le mille e una notte**, poi, non riuscirei proprio a fare nient'altro, dato che questo fumetto sta assorbendo tutto il mio tempo.

KM - *Qual è la sua velocità di realizzazione?*

MP - Lavorando per una rivista, e quindi alla massima velocità possibile, disegnavo 300 tavole al mese. Il che significa praticamente dieci tavole al giorno... Continuai in quel modo per circa quindici anni.

KM - *Anche lei era aiutato da qualche assistente?*

MP - Certo, altrimenti non sarei mai riuscito a portare a termine tanto lavoro. Adesso però ho solo mio fratello che mi dà una mano, così posso rispettare i miei ritmi personali: lui mi aiuta per quanto riguarda gli sfondi.

KM - *E' da molto che lavora con suo fratello?*

MP - Sì, siamo stati quasi sempre insieme. Anche lui sapeva dipingere, dato che aveva frequentato l'istituto d'arte. Io, invece, avevo studiato per diventare tecnico elettronico, pensando che sarebbe stato necessario conoscere le tecniche televisive, ma lasciai gli studi a metà per i lavori occasionali

In anteprima: **Arabian Night** © Punch/Chuokoronsha

Che ne dite di una bella corsa in auto? © Monkey Punch/TMS

a cui preferivo dare la precedenza. Se ami i fumetti, continui a girarci intorno finché non resti attratto dalla loro forza magnetica... Nel mio caso, sono diventato fumettista ancora prima di potermene accorgere.

KM - *Secondo lei, la trasposizione in cartoon di un fumetto è da considerarsi una prova del successo ottenuto?*

MP - Credo proprio di sì, anche se come ho detto prima l'idea non mi ha mai attirato parecchio. Comunque, vista l'alta professionalità dell'équipe che ha lavorato all'animazione, non ho potuto fare a meno di accettare. Tuttora nutro molta stima nei loro confronti.

KM - *E' mai intervenuto per modificare qualche sceneggiatura durante la realizzazione dei cartoni di **Lupin III**?*

MP - Praticamente non sono mai intervenuto. Avevo posto solo la condizione che i personaggi di Lupin, Fujiko, Zenigata, Jigen e Goemon non subissero cambiamenti. Per il resto, ho lasciato completa libertà all'équipe: se avessero voluto, avrebbero potuto ambientare le vicende sia nel passato che nel futuro, potevano adattare la storia come volevano e inventare anche nuovi episodi.

KM - *Una delle cose che più ha divertito gli italiani è che nella serie TV Lupin guida una FIAT 500. Perché non è così anche nel fumetto?*

MP - Quella è stata un'idea dell'animatore, il signor Otsuka, al quale piaceva molto quell'auto. Credo perché fosse facile da rappresentare. Nel fumetto, invece, lo avevo disegnato macchine americane. Anche nei primi episodi del cartone animato Lupin guidava una Mercedes, ma c'erano alcuni problemi per inserirla al meglio nelle scene d'azione, così venne sostituita con la piccola e tondeggiante FIAT, molto più facile da manovrare. Il cambio di auto non mi creò problemi... Più che altro mi lasciò insoddisfatto una scena in cui Lupin mangiava i Cup Ramen (tagliolini giapponesi in scatola - RZ) ne **Il castello di Cagliostro** di Hayao Miyazaki: avrei preferito che Lupin mantenesse un'aria più aristocratica, a prescindere dal tipo di personaggio... Avrei preferito che mangiasse un piatto d'alta cucina in mezzo a un prato, piuttosto.

KM - *Il film che ha appena citato è comunque considerato un'opera spettacolare proprio grazie alla regia di Miyazaki. Come è andata la collaborazione con lui?*

MP - Bene, anche ci siamo visti molto poco. L'idea nacque dalla fotografia di un bellissimo castello francese, così decidemmo di renderlo il teatro di una sceneggiatura. Per il resto, mi affidai completamente a lui.

KM - *C'è qualche disegnatore che ritiene abbia interpretato al meglio i suoi personaggi in animazione?*

MP - E' sempre il signor Otsuka. Fra gli sceneggiatori, invece, mi è piaciuto molto il lavoro del signor Yamatoya, che purtroppo è deceduto di recente. Alcune altre realizzazioni a cartoni mi hanno soddisfatto meno, ma non conosco i nomi di chi ci ha lavorato. Le versioni animate di **Lupin III** sono state tante, e io tendo a ricordarmi solo quelle che mi sono piaciute. Tuttora ricevo proposte per la realizzazione di nuovi cartoni di Lupin: per l'agosto di quest'anno è previsto uno special televisivo, mentre in dicembre è in programma un film di cui ora sto leggendo la sceneggiatura... Credo che siano necessarie

Fujiko fa la doccia! © Monkey Punch/TMS

Una scena de Il Castello di Cagliostro © Monkey Punch/TMS

ancora molte modifiche.

KM - *Lupin III è il suo manga più famoso, ma quali altri ha pubblicato?*

MP - Ho debuttato nel 1965 su "Manga Story" con **Playboy Nyumon** (Come diventare un playboy), un'opera *nonsense* a vignette. Poi, sempre per la stessa rivista, ho disegnato **Ginza Senpuji** (Il ragazzo-turbine di Ginza) sotto il mio attuale pseudonimo, Monkey Punch; il manga era tratto da una storia di Kohan Kawauchi, noto per il grande successo di *Gekkokamen* (Maschera Lunare): fra l'altro, dal mio fumetto fu prodotta anche una versione cinematografica con l'attore Akira Kobayashi. Successivamente fu la volta di **Lupin III**. Inoltre, ho disegnato **Isshuku Itteki** (Un nemico ogni notte), **Gyaku Aesop Monogatari** (Storie di Esopo a rovescio), **Dracula-kun** (Il piccolo Dracula) e **Toomei Shinshi** (Il signor Invisibile).

KM - *Torniamo a **Lupin III**. Goemon, Fujiko, Jigen e Lupin hanno caratteri talmente diversi fra loro che sembra impossibile possano formare un gruppo…*

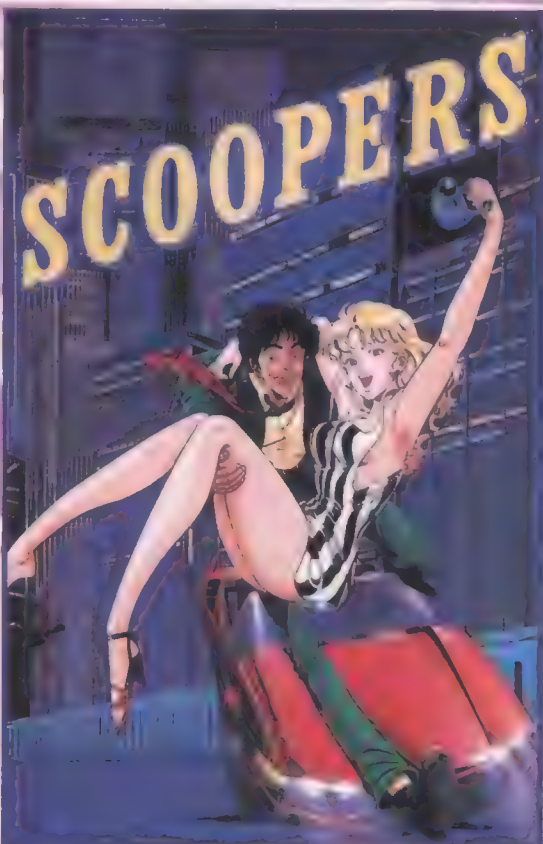
MP - Inizialmente pensai che Lupin dovesse avere un arci-rivale, così creai il personaggio dell'ispettore Zenigata: volevo che i loro inseguimenti fossero divertenti… Volevo che fossero una sorta di *Tom & Jerry* umani! Ma questo non sarebbe bastato, così pensai di arricchire la storia di personaggi. La rivista su cui **Lupin III** era pubblicato era dedicata ai maggiorenni, per cui pensai che una presenza femminile prorompente non avrebbe certo guastato: al momento di darle

Zenigata © Punch/TMS

Ancora Monkey Punch alle prese con il disegno per **Kappa** Foto di Rie Zushi

un nome, però mi trovai in difficoltà. Mi cadde così l'occhio su un calendario con l'immagine del monte Fuji… Lo trasformai in nome di persona, Fujiko (la particella *ko* si trova spesso alla fine dei nomi femminili - Kb), e come cognome scelsi Mine (che in giapponese significa *cima*): osservando il fisico della ragazza che avevo disegnato, mi sembrava proprio il nome più adatto. Per quanto riguarda Jigen, all'inizio fu introdotto come rivale di Lupin. Sono un grande ammiratore di James Coburn, e per questo volevo introdurlo come il pistolero che aveva interpretato ne *I magnifici sette*. Lo chiamai Jigen (ovvero *dimensione*) per rappresentare una persona completamente fuori dalla norma. Goemon, invece, è stato un espediente per introdurre un po' di oriente in un'atmosfera troppo occidentale, e in più mi serviva un personaggio furtivo e silenzioso come un ninja: anche lui, inizialmente, era previsto come avversario di Lupin, ma poi, dopo averli fatti incontrare, ho deciso che erano decisamente sulla stessa lunghezza d'onda e di farli diventare

Scoopers © ACC/Cic Victor

La morte di Superman in Giappone. © DC Comics, Inc.

complici. Comunque vorrei sottolineare che i componenti della banda non sono un vero e proprio gruppo... Io odio muovermi in gruppo! Volevo che ogni individuo avesse i propri interessi, e che senza volerlo tutti si ritrovassero sempre insieme a perseguire gli stessi obiettivi. Nella serie, purtroppo per me, sono stati trasformati in un gruppo di amici, ma siccome avevo promesso di non mettere bocca su certe scelte, decisi di non oppormi. Questo è tutto.

KM - *Aveva mai manifestato questa intenzione?*

MP - No, non mi sembrava il caso. Nei cartoni è meglio che i rapporti fra i personaggi siano il più chiaro possibile: in un fumetto, se ti sfugge qualcosa puoi tornare indietro di qualche pagina, mentre in animazione, a meno che non si stia guardando una videocassetta, questo non è possibile.

KM - *Recentemente abbiamo visto il suo nome nella versione giapponese de* La morte di Superman...

MP - Oh, anche quello è stato un caso... Un giorno un redattore mi chiese qualche consiglio per la traduzione in lingua giapponese di quel fumetto, e io gli suggerii che sarebbe stata una buona idea farne adattare i dialoghi da un fumettista. Chiese a me di tradurlo, ma dato che purtroppo non conosco l'inglese, mi limitai a correggere le traduzioni realizzate da un

Il tratto inconfondibile di Monkey Punch. © Monkey Punch/TMS

Sotto il vestito... Fujiko! © Monkey Punch/TMS

mio amico, cercando di adattarle il più possibile al linguaggio e allo stile dei manga. Il problema più grande furono le note, che suggerivano la lettura degli episodi precedenti... Cosa per altro impossibile in Giappone!

KM - *Quindi può ritenersi un grande appassionato di comics americani. Quali sono i personaggi che preferisce?*

MP - Più che i personaggi, ammiro gli autori. Per esempio, tornando alla rivista "Mad", mi piacciono moltissimo Mort Drucker e Don Martin. Apprezzo molto anche Alex Niño, di origine filippina, con cui mi piacerebbe collaborare per la realizzazione di un nuovo lavoro: **Hsi Yu Chi** (Resoconto di un viaggio verso Occidente, ovvero la storia di Songoku). Altri autori che ammiro sono Esteban Maroto, Frank Frazetta, Boris Jowire e lo spagnolo Mordillo.

KM - *E quali autori giapponesi apprezza, invece?*

MP - Tra quelli che pubblicano tuttora, mi piace molto lo stile di Katsuhiro Otomo (*Akira*) e di Buichi Terasawa (*Cobra*, *Kabuto*)... Ma penso che vecchi autori come Ko Kojima, Sugiura e Shinji Nagashima fossero più profondi.

KM - *Sappiamo che, fra le altre cose, ha lavorato anche per la progettazione di un gorilla giocattolo...*

MP - Sì, mi sono occupato del disegno del personaggio, per così dire, su richiesta della ditta. Ecco il risultato (mostra il buffo pupazzo): funziona a batterie e fa qualche movimento. Credo che se mi offrissero di lavorare ancora per

Clarisse e Lupin visti da Miyazaki. © Monkey Punch/TMS

Alcune sequenze dal film Lupin III e la pietra della saggezza. © Monkey Punch/TMS

accanto al protagonista, dovrebbe mantenere un certo distacco psicologico. Devo dire, comunque, che per quanto riguarda il telefilm, le candidate sono già molte. Ma per il film la scelta sarebbe molto più difficile. Mi chiedo se possa esistere al mondo un'attrice che possa piacere sia in Giappone che all'estero. Non credo che l'attrice debba essere a tutti i costi giapponese... Potrebbe essere occidentale, o forse di Hong Kong. Potrei chiedere consiglio a Jacky Chan.

KM - *Conosce Jacky Chan? (E' il simpatico interprete di una serie di film di arti marziali visti anche in Italia: di recente ha interpretato Ryo Saeba nella versione cinematografica del fumetto* City Hunter *- Vedi* ***Kappa*** *13)*

MP - Non di persona: ho solo visto i suoi film presso la Toei, che li avrebbe importati in Giappone di lì a poco. Ne rimasi entusiasta, e così mi fu dato l'incarico di realizzarne i manifesti cinematografici; lo staff della Toei mi invitò ad andare a Hong Kong per incontrarlo, ma a causa dei miei impegni dovetti rifiutare a malincuore.

il settore dei giocattoli, accetterei, dato che è molto divertente farlo. In realtà, vorrei disegnare al computer dei robot che si possano muovere veramente.

KM - *E i progetti per il futuro?*

MP - Pochi giorni fa mi è arrivato un fax da Hollywood in cui mi proponevano di collaborare a un film che trarrebbe spunto da **Il castello di Cagliostro**. Non ho intenzione di toccare quella storia, perché secondo me è già un capolavoro in animazione, ma realizzare un film di **Lupin III** con attori in carne e ossa con una struttura holliwoodiana alle spalle è sempre stato il mio sogno. Perciò è probabile che prima o poi si faccia. Non ho preferenze per il regista, ma vorrei partecipare in prima persona alla scelta degli attori... In particolare a quella di Fujiko Mine! (ride)

KM - *Chi sceglierebbe per un ruolo di quel tipo?*

MP - Non ho ancora un'idea precisa, ma dato che esiste già il progetto di una serie televisiva dal vivo di **Lupin III**, ci sto già pensando. In realtà, il ruolo di Fujiko sarebbe molto importante per l'atmosfera del film: pur restando sempre

KM - *Quali consigli darebbe ai giovani aspiranti fumettisti?*

MP - Consiglio soltanto di seguire la propria passione, perché è l'unico modo per arrivare al successo. Se vuoi fare i fumetti, per prima cosa devi amarli, tutto qui. Io insegno sia nelle scuole per fumettisti che in quelle per animatori, ma non obbligo nessuno a fare scelte che non siano le sue. Un fumettista deve continuare a leggere e disegnare con passione per anni: solo così si avranno dei risultati soddisfacenti. Dovrà tener duro anche se all'inizio i guadagni saranno scarsi, e convincersi che prima o poi quello diventerà il mestiere che gli permetterà di vivere. Non esistono trucchi particolari, ma per perfezionare la tecnica frequentare un istituto d'arte è sempre consigliabile. Ma, ripeto, questo deve essere fatto non tanto per affinare il disegno, bensì per amore nei confronti dei fumetti. E prima o poi, la personalità dell'individuo riuscirà ad emergere spontaneamente; guardate per esempio gli animatori, che devono disegnare personaggi ideati da altre persone: il loro stile diventa molto visibile anche agli occhi meno allenati, e questo perché è impossibile tenere nascoste le personalità!

KM - *Siamo in chiusura: vuole lasciare un messaggio ai suoi numerosissimi fan italiani?*

MP - Sono già stato in Francia e in Inghilterra, ma in Italia non ancora. Mi piacerebbe visitare al più presto anche il vostro splendido paese.

Gli eroi di Saver Kids: Goo, Ran e Ken. © Monkey Punch/TMS

KM - *Che ne dite? Noi l'abbiamo preso in parola e l'abbiamo invitato al Salone del Fumetto di Lucca, che si terrà il prossimo marzo, per presentare il nostro primo speciale di...* ***Lupin III!***

★ MONDO STAR COMICS

La SIP vi sta prosciugando le tasche con l'odioso e onnipresente 144? Niente paura: la soluzione viene dal Giappone! Per fare nuove amicizie non importa certo fare telefonate internazionali che aumentano la bolletta del telefono a picchi vertiginosi… Mettetevi lì, davanti al diabolico apparecchio, e digitate un numero completamente a caso. E' proprio in questo modo che un certo studente giapponese di nome Keiichi Morisato ha conosciuto una ragazza stupenda, che esaudisce ogni desiderio e che sta sempre al suo fianco. E' una fata, un angelo… Anzi, di più: è una dea, nel vero senso del termine. Si chiama Belldandy e proviene da Asgard, dove hanno sede gli dei della mitologia nordica. Ha una sorella maggiore, Urd, tanto sensuale quanto distruttiva, costantemente impegnata nel tentativo di 'svegliare' un po' Keiichi, troppo timido per fare la classica prima mossa con Belldandy. Stiamo parlando di **Oh, mia Dea!**, il divertentissimo fumetto di Kosuke Fujishima che appare mensilmente sulle pagine di **Kappa Magazine**. E dato che i lettori lo anno richiesto, ecco un numero speciale della nostra rivista 'ammiraglia' del settore giapponese, un gustoso **Kappa Magazine nr. 20 e 1/2** contenente la bellezza di 136 pagine dedicate unicamente a Belldandy, Keiichi, Urd e a tutti gli altri pazzi amici del Politecnico Nekomi. Vedremo folli gare di go-kart, pericolosi spasimanti di Belldandy, provvidenziali mini-Urd, voli pindarici e incantesimi iperdistruttivi. Insomma, se siete furbi e vi piace l'umorismo demenziale, in febbraio non potete assolutamente perdervi il grandioso speciale di **Oh, mia Dea!**

OH MIA DEA! © Fujishima/Kodansha/TMC/YES

Kappa boys

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Fino a qualche anno fa guardavamo i cartoni animati in TV sognando di poterne collezionare le versioni a fumetti, magari in italiano. Con la chiusura di "Candy Candy", il settimanale della Fabbri, le speranze di noi appassionati erano finite miseramente, per poi riprendere in questi anni Novanta, segnati dal boom dei manga. Il personaggio più importante del panorama nipponico, però, aveva finora incontrato i suoi fan solo attraverso la serie televisiva (una media di quasi due milioni di telespettatori!) e qualche film animato. E' con grande emozione che stiamo per presentare finalmente in Italia i fumetti di ***Lupin III****, e per farlo nel migliore dei modi abbiamo voluto che fosse proprio l'autore* ***Monkey Punch*** *a tenere a battesimo il primo stravolgente speciale! Teatro di questo importantissimo avvenimento sarà ancora una volta il celebre Salone del Fumetto di Lucca, dove vi aspettiamo come sempre numerosissimi. Ma le sorprese non finiscono qui:* ***Monkey Punch*** *ha voluto fare un grande regalo a noi e a voi tutti, tornando dopo anni a disegnare, in esclusiva per la Star Comics, un nuovo episodio di* ***Lupin III****! Il famosissimo ladro gentiluomo vivrà un'inedita avventura proprio a Lucca, dove dovrà rubare… il primo fumetto della storia! Il nuovissimo episodio sceneggiato da Baricordi/De Giovanni/Pietroni/Rossi (o più semplicemente i* ***Kappa boys****) e disegnato da* ***Monkey Punch*** *sarà pubblicato sulle pagine di* ***Kappa Magazine*** *nr. 22, ed aprile in tutte le edicole! Incrociate le dita, quindi, e preparatevi a gustare prestissimo anche un secondo speciale, che sarà disponibile a maggio in occasione di Umbria Fumetto, la caratteristica mostra-mercato perugina!*

LUPIN III © Monkey Punch/Chuokoronsha

NOVITÁ • MARZO • NOVITÁ • MARZO • NOVITÁ • MARZO • NOVITÁ • MARZO • NOVITÁ • MARZO

KAPPA MAGAZINE 21

Gen torna sulle pagine di **Kappa** in una breve (e inedita!) storia a colori! Ai nastri di partenza la nuova miniserie **Gundam F-91** (adattamento ufficiale dell'omonimo anime da cinema) che vi terrà compagnia per cinque numeri. Non ultimo, un ricchissimo dossier a colori sull'intera saga del celebre mobile-suit!

STARLIGHT 18

Un pappagallo chiacchierone, un orologio capace di fermare il tempo, il compleanno di Madoka, un albergo per appuntamenti e i poteri di Kyosuke che vanno in tilt… Gli ingredienti per un divertentissimo numero di **Orange Road** ci sono proprio tutti!

NEVERLAND 12

Moemi dimostra la sua forza cercando di superare il trauma subito dopo l'aggressione per avere maggiore intimità con Yota; Ai lo aiuta a creare un libro d'illustrazioni; Yota non sa più per chi batte il suo cuore… Ai o Moemi? Un capitolo decisivo nella storia più bella degli anni Novanta: **Video Girl Ai**!

ACTION 5

Il duello fra **JoJo** e i due guerrieri Turcus e Bradford raggiunge livelli disumani, mentre si scopre il punto debole della… Via dell'Eremita! Un numero travolgente con un finale mozzafiato: quale dei tre protagonisti morirà?

GON © Tanaka/Kodansha

STORIE DI KAPPA 2 - IL RITORNO DI GON!

Il più famelico mangasauro della storia del fumetto torna all'attacco! **Gon** è ora alle prese con squali, insetti, scoiattoli e pinguini! Il tutto disegnato magnificamente da Masashi Tanaka!

STORIE DI KAPPA 3 - ORION

Masamune "Squadra speciale Ghost" Shirow non ha bisogno di presentazioni, e **Orion** è uno dei suoi più recenti capolavori. Una storia che dosa sapientemente mitologia, religione e S.F., e che ha per protagonista la potente (e sexy) maga guerriera Seska!

L'UOMO RAGNO 2099 11

Thanatos! Ecco il nome del nuovo arci-nemico di Spidey… mentre continuano le vicende di Destino e del Punitore versione futuribile. Ospite speciale: Jack lo Squartatore.

CAPITAN AMERICA E I VENDICATORI 75

La vendetta di John Walker, in un turbinio di follia e violenza! Il Capitano inizia a sospettare, mentre continua… l'Inferno!

FANTASTICI QUATTRO 113

Ultima storia dei FQ di Simonson, con la Commissione per l'Invarianza Temporale, il Giudice di Pace… e Mark Gruenwald.

L'UOMO RAGNO 140

Doppia storia con Cardiac e una serie di mortali giocattoli. In appendice, due racconti di Rocket Racer, e l'origine di Venom.

GLI INCREDIBILI X-MEN 45

Una storia inedita collegata a **Giorni di un futuro presente** e una parodia di Wolverine e del Punitore!

FANTASTICI QUATTRO 114

Uno strano interludio con Kosmik, Kubik e le matite di Mark Bagley. E mentre l'Hulk di Peter David e Dale Keown si prepara al "grande salto", Devil ha a che fare con bande di ninja.

UOMO RAGNO CLASSIC 39

Ci credereste? Il Ragnetto contro Shang Chi, il ritorno di Tarantula e del Punitore, ma soprattutto… la ricomparsa di Goblin!

IMAGE 5

Ultimo eclatante episodio per la miniserie di **WildC.A.T.S.**, che da aprile lascerà il posto a **Savage Dragon** di Erik Larsen!

STARMAGAZINE 43

Il primo numero del cambiamento! **Starmagazine** si trasforma, per presentare solo i più grandi nomi del mondo dei comics!

LAZARUS LEDD 5

Il nostro Larry viene catapultato nella giungla sud-americana, dove si imbatte in un duplicato di… Axis! Fabio Pezzi firma i disegni di questo nuovo numero, intitolato **Fratelli in armi**.

La Rubrika del KAPPA

Ah, finalmente, eccovi qua! Mi stavo preoccupando! Dove eravate finiti? Con il raffreddore invernale che peggiora ora dopo ora, il dottore mi ha costretto a starmene a letto tutto il giorno, al caldo e all'asciutto... Ma si può essere più gaùrri di così? Come posso starmene all'asciutto se il mio letto si trova due metri sotto l'acqua di uno stagno? Ho perfino dovuto rinviare il solito partitozzo a poker con quel dermascheletrato di un carapace incapace del Paguro Bernardo e con l'Asuriudrollo, che ormai non capisce più nulla dopo aver spillato quattrini a tutta randa al prossimo.

Insomma, costretto nel mio caldo ma umido lettino, ho avuto modo di leggiucchiare qualche rivista in santa pace, anche se piuttosto velocemente, dato che sott'acqua la carta si deteriora in un lampo. In questo modo ho scoperto che, come previsto, **Tekkaman Blade** ha fatto strage, e quindi godrà di una nuova uscita in OAV. Ma, attenzione! E' stata ripresa anche l'idea del distacco dal vecchio *Tekkaman*, e così il terzo capitolo di questa saga in armatura e lancia (che potremmo anche definire 'cappa e spada spaziale', o meglio, *kappa* e spada) si distaccherà dal secondo di diverse decine di anni nel futuro. Preparatevi a venir travolti da una fantascienza allucinogena ai limiti della psichedelia, quindi. Vi siete preparati? Bravi. Nel frattempo, a proposito di psichedelia, beccatevi anche questa: il mitico Go "Mazinga" Nagai torna all'Operazione Remake in videocassetta, e dopo *Devilman*, *Hanappe Bazooka* e altre diavolerie (nel senso più letteraloide del termine) ci spara un bel **Cutie Honey** a bruciapelo, serie a fumetti che aveva già goduto di una versione animata televisiva nel 1973, praticamente vent'anni fa. Ma la sexy-

Tekkaman Blade Next Generation © *Tatsunoko/Sotsu Agency*

eroina nagaiana tornerà sicuramente a destare interesse - soprattutto maschile - a causa delle rinnovate curve e della maggiore libertinità concessa da vent'anni di conquiste sociali, evoluzione dei costumi, abbassamento della soglia massima del pudore pubblico, nonché dalla nascita della videocassetta, ovvero: le tue sporcellonate te le vedi a casa tua senza che la zia gridi inorridita 'al maniaco sessuale'. Staremo a vedere.

A proposito di curve e prominenze, sapete cos'è accaduto a Penguin Village lo scorso Natale? Quella piccola frugoletta robotica e distruttiva di **Arale** è cresciuta, diventando una slurpevole sgàrzola robotica e distruttiva. E se ne sono accorti tutti, dato che gli occhi della popolazione maschile cadevano sempre !!! Insaccati viventi! Il cambiamento, che comunque è solo momentaneo, è avvenuto sulla solita colorata "V-Jump" della Shueisha.

Chi invece ha ottenuto un cambiamento in piena regola, in meglio, e duraturo, è un certo Hiroyuki Utatane, che i più 'manolesta' di voi conosceranno per *5-4-3-2-1 Countdown*, pubblicato anche in Italia da una rivista al sapore di limone. L'apprezzatissimo Utatane e i suoi sensualissimi personaggi possono ora spaziare in una storia fantascientifica e sottilmente erotica sulle pagine di "Afternoon" della Kodansha, nel fumetto annunciato come *Moonstalker* e pubblicato poi con il titolo **Serafic Faser**. Scusate se divento serio per un attimo: io lo trovo stupendo. Fine della serietà. Ah, già... a proposito, tanto per restare in tema con 'mamma' Kodansha, nonché con "Afternoon", indovinate cosa è successo in casa Morisato! Che la nostra Belldandy abbia una sorellona maggiore, ormai non è più un segreto, no? Belldandy e Urd creano già un certo caos, ma sapete bene che in futuro (da noi, il prossimo inverno) sopraggiungerà anche la terza sorellina, Skuld, la più giovane, e allora saranno guai! Ma dato che a Kosuke Fujishima il caos non sembrava ancora abbastanza, il nostro autore super-emergente ha deciso di donare alla serie di **Oh mia Dea!** una quarta prorompente presenza femminile! E così, dal febbraio 1994, scende sulla Terra la bella e provocante Peios, la dea che sostituisce Belldandy ad Asgard mentre la nostra eroina si trova 'in servizio' nel nostro mondo. Aspettiamoci il peggio (del meglio)!

Senza voler rubare il mestiere a nessuno, vi comunico una recente ri-produzione che riguarda la serie dal vivo **Power Ranger**. E' uno dei soliti telefilm con attori in carne e ossa, i cui protagonisti sono un gruppetto di scoppiati con tutine colorate, che lottano contro mostri partoriti da menti scoppiate come loro facendo uso di robot giganti trasformabili (che, a dir la verità, non sono niente male). Perché ri-produzione? Perché

La nuova dea di Fujishima!! © *Fujishima/Kodansha*

qualche altro scoppiato ha deciso di realizzarne una versione per l'occidente, con attori americani, e dato che ormai gli importatori italiani acquistano rusco e brusco dall'america, temo che prima o poi vedremo i **Power Ranger** ronzare anche da queste parti, per la gioia dei cultori, e per la disperazione dei detrattori. Che il cielo ci assista, comunque vadano le cose.

Altre due notiziole veloci tanto per restare sconvolti. Preparatevi per una nuova mega-saga videocassettata di **Lodoss War**, che ha avuto tanto nippo-successo da meritare la seconda serie. Per quanto riguarda **Glass no Kamen** (ovvero il nostrano *Il grande sogno di Maya*), ci tocca indossare invece la fascia nera per un triste lutto... E' morta la signora Tsukikage! Come facciamo, adesso? Ormai il ruolo della Dea Scarlatta potrà essere interpretato da una delle due squacchere protagoniste della serie! Tragedia!

Come? Siamo già in chiusura? Allora, pronti per due 'kappate in breve' alla vitamina C.

Kappata numero uno: da oggi viaggiare costa meno. Almeno per l'unica persona al mondo che può mettersi alla guida del **Solaemon Go**, un'automobile a forma di... gatto Doraemon che funziona a energia solare. Sperando che sia il prototipo dell'auto del futuro, vorrei salutare quel saltafossi di Beppe Grillo, che ci ha comunque gentilmente ricordato che l'auto del futuro (100 km con due litri di benza!) esiste già, ed è prigioniera al Museo dell'Auto di Parigi. Anche se so che è un'utopia, speriamo che il **Solaemon Go** abbia un minimo di fortuna in più, mannaggia a tutti quegli strozzini che ci stanno spremendo il sangue attraverso il portafogli.

Kappata numero due: non sapete a cosa giocare durante le feste di compleanno? A Natale la tombola vi annoia? In Giappone si sono inventati il **Final Countdown**, ovvero un giocattolo a forma di bomba a orologeria che dovrete cercare di disinnescare veramente, più o meno come ha fatto Minnie May in **Kappa Magazine** nr. 17. Non toccate il cavetto sbagliato! Non svitate il pannello violentemente! Non inclinate il ripiano! Non urtate! Non respirate! L'infernale aggeggio rischia di esplodervi sotto il naso, rovinandovi la rinoplastica che vi siete fatti l'anno scorso.

E ora, signore e signori, buonanotte. Il mio pisolino mi sta aspettando, per cui ci risentiamo la prossima volta... Ma cos'è questo ticchettio? L'orologio? Non credo... Il mio orologio è a cristalli liquidi! Forse è la scatola del Final Count... **BRAKKABABOOOOOOOOOOOOOOOOOM** ...down...?

Il Kappa

Lodoss War © Group SNE/Kadokawa Shoten/Kadokawa Media Office

IL TELEVISORE

a cura di Nicola Roffo

"Lo yen costa troppo, quindi, per il momento dal Giappone non si compra": sembra questa la nuova regola che ha dato via libera alle produzioni americane sia in RAI che in Fininvest. Un tempo Walt Disney era appannaggio dei canali di stato; ora Canale 5 ha il suo 'Disney Time', che in futuro potrebbe anche prendere il posto di Bim Bum Bam. I cartoni targati USA hanno infatti riscosso un grosso successo di pubblico: l'ascolto medio si è alzato e lo *share* (ovvero il numero di televisori sintonizzati su quel canale a quell'ora) ha sfiorato il 23% ed è decisamente in crescita. Non si parla solo di **Ecco Pippo**, **Bonkers** e **La Sirenetta** ma anche di **Batman** e **James Bond Junior**, il primo americano e il secondo inglese. A questo proposito, sembra che il nipote di 007 non abbia avuto in patria lo stesso successo riscosso qui da noi, dato che la sua serie è stata interrotta per i costi troppo alti e il basso ascolto. Con il proliferare di tante produzioni d'oltre oceano, ci si chiede che fine abbiano fatto le annunciate coproduzioni della TV commerciale: una nuova versione de **Il Mago di Oz**, l'ennesimo **Huckleberry Finn** e **Pollicino** al femminile. Le attendiamo con ansia, visto che il primo esperimento di collaborazione tra Italia e Giappone - **Forza Campioni** - ha dato ottimi risultati, sia per la rete televisiva che per il pubblico di appassionati: non è stato eliminato neppure un fotogramma nell'adattamento italiano e, a eccezione di qualche nome, tutto è rimasto fedele all'edizione originale. Peggior sorte è toccata al **Gatto con gli stivali**, trasmesso nella fascia mattutina delle 6:30, dedicata a quei bambini che guardano la TV prima di andare a scuola. Così come **Hello Spank**, trasmesso alle 7:00, che ha deliziato ancora una volta gli assonnati e irriducibili nippo-fan.

Mentre tutto tace riguardo a **Ranma 1/2**, è confortante sapere che **City Hunter** è arrivato anche in Italia sia pur passando attraverso una orrenda opera di riadattamento. L'emittente francese La Cinq lo aveva già acquistato, e quindi la messa in onda prima o poi doveva avvenire anche qui in Italia. L'edizione nostrana si distinguerà anche per la scelta del doppiatore di Ryo Saeba, il noto Guido Cavalieri, già impegnato nella soap-opera *Santa Barbara* e nella trasmissione Ciao Ciao. Per quanto riguarda Kaori, invece, non si sa ancora perché le sia stato cambiato il nome in uno più lungo e difficile. Sembra comunque che il protagonista non si chiamerà *Niky Larson* come nell'edizione francese, ma molto probabilmente prenderà il nome di *Hunter*. La scritta 'Hunter', infatti, compare in molte immagini del cartoon e sarebbe stato un vero problema adattarle.

Per finire, annunciamo il prossimo arrivo della nuova serie di **Gigi**, quella con il design dei protagonisti riveduto e corretto. Questa volta l'eroina dai folti capelli rosa affronterà avventure nel tempo, viaggerà all'interno di un videogioco - un po' come avviene nella realtà virtuale - e vivrà avventure ancora più pazze.

L'appuntamento con le news dal piccolo schermo è confermato per il prossimo mese, rimanete sintonizzati!

GAME OVER

Ecco la dolce Minmay e gli altri personaggi dell'indimenticabile serie.
© Big West/Zamuse 1993

Finalmente!!! Un gioco veramente ben realizzato e coinvolgente ci voleva proprio dopo una lunga sequela di schifezze, no? Siamo nel 2010, un anno dopo la sconfitta di **Bodolza** (l'imperatore degli **Zentradi**), distrutto dalla canzone simbolo della protocultura e cantata dall'idolo delle folle **Lynn Minmay**. Purtroppo però, non tutti gli Zentradi si sono alleati con la popolazione terrestre. Un gruppo di ribelli, infatti, ha mosso un massiccio attacco alla Terra per conquistarla, e l'unica speranza per l'umanità è riposta nella fortezza **Macross**, nella nave ammiraglia dell' ex comandante in capo degli Zentradi **Breetay** e nelle mani di tre impavidi piloti.

MACROSS-SCRAMBLED VALKYRIE

Il gioco è un normalissimo 'spara e fuggi' (o *shot'em-up* per gli anglofoni) nel quale voi dovrete impersonare tre piloti: **Hikaru Ichijo** (aereo bianco), **Maximilian Genius** (aereo azzurro) e la moglie di quest'ultimo, la zentradi **Millia** (aereo rosso). Ognuno dei tre piloti ha a disposizione un **Fighter** (aereo) trasformabile in **Gerwalk** (una sorta di velivolo con le gambe) e in **Battroid Valkyrie** (robot). Ogni configurazione può avvalersi di armi diverse per situazioni diverse e velocità di manovra differenziata (il fighter è il più veloce, mentre il Battroid è il più lento). All'inizio del gioco il vostro aereo da combattimento parte con la potenza delle armi al primo livello, ma che può essere incrementata sino a tre unità con i *power up* disseminati lungo il percorso; una volta colpiti, però, la potenza scenderà assieme all'energia del vostro scudo protettivo. Una potentissima arma che avete disposizione è il cosiddetto **Minmay Cannon** (se vi ricordate, le canzoni hanno il potere di risvegliare le menti degli Zentradi dalla loro follia guerrafondaia), che viene azionato automaticamente ogni qualvolta non sono utilizzate le altre armi. Questo attacco si presenta come una palla di energia che circonda il vostro Fighter e una volta vicini a un nemico, quest'ultimo viene attirato ed energizzato, passando dalla vostra parte per aiutarvi a sconfiggere gli altri assalitori: vi seguirà anche per tutti i livelli successivi, sino a che non riutilizzerete l'arma su un altro soggetto (attenzione però, non tutti i cattivoni sono attratti dal dolce canto di Minmay). Oltre al *power up* per potenziare le armi, ve ne sono altri tre: il primo serve a reintegrare parte dell'energia, il secondo per ottenere 50.000 punti e per potere continuare il gioco dal livello in cui siete stati distrutti, il terzo invece (rappresentato dalla deliziosa faccina di Minmay) reintegra tutta l'energia che avete perso. Tutto il gioco si sviluppa in sette livelli. Prima di iniziare potrete scegliere i soliti tre livelli di difficoltà, e anche se volete partire da quello più facile, tenete presente che sarà ugualmente difficile sconfiggere i nemici e portare a termine la missione. Se volete un consiglio spassionato per completare con più facilità il gioco, utilizzate il mezzo di Maximilian nella configurazione Batroid, questo perché l'arma che possiede è un raggio sferico a tre direzioni che ricerca e distrugge il nemico automaticamente, senza bisogno di mirare (ha praticamente l'effetto di un missile a ricerca di calore). I comandi di gioco sono semplicissimi: la croce direzionale per spostarsi, il pulsante Y per trasformarsi e il B per sparare, tutto qui. Infine, il mio consiglio è quello di correre immediatamente ad acquistare questo titolo, la cui unica pecca è la dimensione ridotta del vostro velivolo, e se proprio vogliamo essere pignoli aggiungo la difficoltà abbastanza elevata anche a livello *easy* (facile). Una volta apprese le tecniche di gioco, però, anche questo ostacolo sarà superato e terminata la vostra missione vi godrete il meritato finale.

Andrea Pietroni

Qui sopra potete vedere la schermata per la scelta dei personaggi e uno degli schermi di gioco (attenti ai missili!).
© Big West/Zamuse 1993

Mentre combattete nel quinto livello, Minmay vi allieterà con la sua musica, ma state attenti ai palazzi o vi schianterete.
© Big West/Zamuse 1993

LAZARUS LEDD

Quelle che vedete riprodotte in questa pagina non sono tavole tratte da *Akira* o da qualche altro manga, bensì scene rubate dal sesto numero di Lazarus Ledd, che si intitolerà **LA CITTA' BRUCIA**

Confesso di non essere mai stato un accanito lettore di fumetti giapponesi, ma questo non mi impedisce di riconoscere la qualità e il fascino di una certa produzione nipponica, a partire da quella di Katsuhiro Otomo e *Masamune Shirow*, due grandissimi artisti. Le tavole che vedete, oltre ad avere una precisa logica nella storia in cui sono inserite, saranno un omaggio ai tanti lettori Star Comics appassionati di manga. Nella convinzione, da parte mia, che le 'contaminazioni' possano essere una delle carte vincenti del fumetto anni Novanta. Vi ho incuriositi? Mi auguro proprio di sì. A proposito, il disegnatore delle tavole è Paolo Bisi, ed è italianissimo. Un grosso ciao da ADE CAPONE.

LA CITTA' BRUCIA

SPECIALE

OH, MIA DEA!

SEI UN IRRESPONSABILE?
NON COMBINI NULLA DI BUONO?
TUTTI TI PRENDONO IN GIRO?

HAI BISOGNO DI UN ANGELO CUSTODE... O MEGLIO, DI UNA DEA!

BASTA SOLLEVARE IL TELEFONO, COMPORRE UN NUMERO A CASO E CHIAMARE "L'AGENZIA DEA DI SOCCORSO"... OPPURE ANDARE IN EDICOLA A FEBBRAIO

PER PIACERVI DI PIU', IN FEBBRAIO KAPPA MAGAZINE RADDOPPIA! E' IN EDICOLA IL SECONDO SPECIAL, QUESTA VOLTA TUTTO DEDICATO A BELLDANDY, LA SIMPATICA EROINA DI KOSUKE FUJISHIMA! NON LASCIARTI SCAPPARE L'OCCASIONE! KAPPA 20 E 1/2, 136 PAGINE DI FRIZZANTE DIVERTIMENTO!